

ACTION
MAS PODEROSA QUE NUNCA
GAMES
Rep. Argentina AÑO 3 - Nº 34 - $ 4,20
EDITORIAL QUARK
ULTRAMAN
3DO
MEGA
FATAL FURY 2
ARCADES
SUPER STREET FIGHTER II TURBO
SEGA CD
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
PC
WING COMMANDER PRIVATEER
SNES & NEO GEO
WORLD HEROES II
SNES
WILDTRAX

WELCOME TO T

MEGA DRIVE



Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.

SE

HE NEXT LEVEL

II - SEGA CD

SEGA CD

disc

IVE II SEGA

SEGA CD
MEJOR
CONSOLA

PREMIO
ACTION
GAMES
1993

EGA



GAMELAND S.A
Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires

ión Especial

LOS FATALITIES, LUCHADORES SECRETOS, LOS MEJORES GOLPES Y TRUCOS Y MAGIAS EXCLUSIVAS, EN UNA EDICION ESPECTACULAR.



febrero

DECILE A
TU KIOSQUERO
QUE TE LA GUARDE
PORQUE SE AGOTA

START

ACTION GAMES
AÑO 3 Nº 34 - MARZO 1995

Más poderosa que nunca:

Action Games está más fuerte, potente, y veloz que nunca.

Porque aunque nos quieran igualar, no pueden llegar a ser como nosotros.

Porque nosotros competimos con honor, hombría, y coraje, la manera más fácil de conseguir los objetivos, el modo correcto de vencer al oponente.

Porque tenemos más fuerza que Ultraman y actuamos siempre con lealtad, es que somos los más poderosos.

Nos quieren imitar, pero nunca serán como Action Games, la mejor.

La Banda de Action

P.D.: esperamos que te haya gustado la edición especial del Mortal Kombat 2, si no la tenés: ¡Conseguila volando!



TRUCOS

3-DO

SUPER NES

SEGA CD

MEGA DRIVE

NEO GEO

ARCADES

PC

Muchas parecen iguales, pero estas tienen marca.

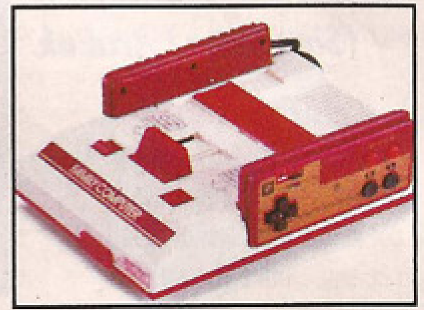


El poder de una marca
con todo el respaldo de Japón,
y el mejor servicio técnico de Argentina.

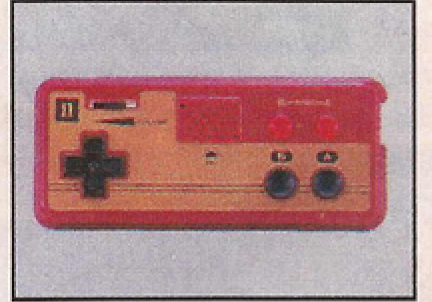
Acercate a un centro de usuarios,
y descubrí el poder de una marca.







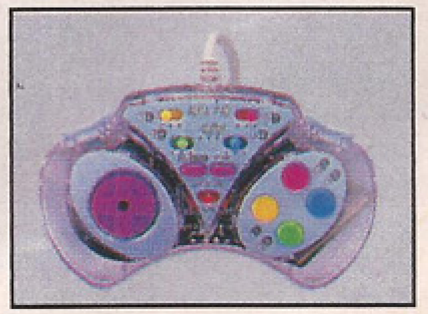


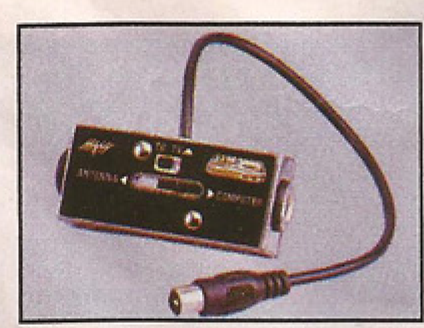


















UNIVERSE ELECTRONIC S.R.L representante exclusivo de **AITO**

Pringles 1334 Tel.: 865-4738 Fax: 865-4740

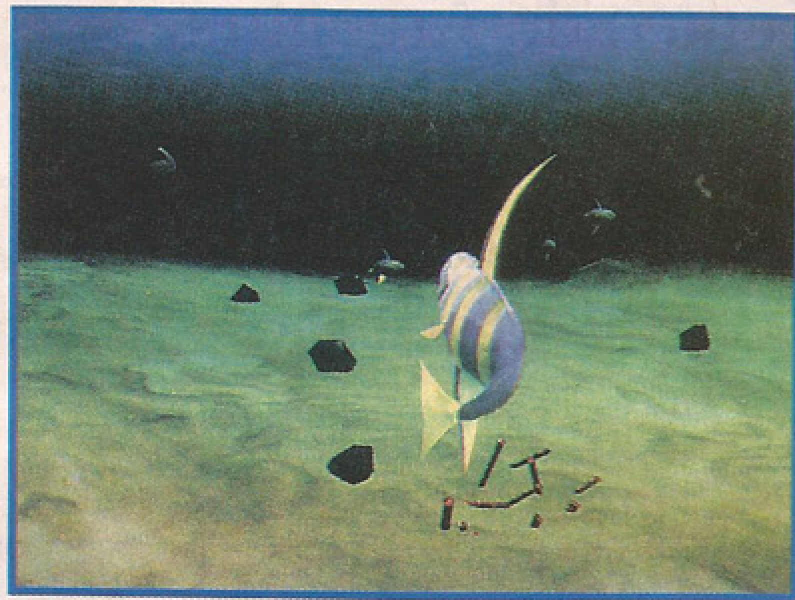


SONY DECLARA LA GUERRA A NINTENDO

Los ejecutivos de la Sony japonesa no tienen pelos en la lengua y dieron entrevistas criticando a Nintendo, líder mundial de games. "El Playstation va a provocar una revolución en el concepto del videogame y en los precios. Estamos comenzando una guerra digital y el fin de la Era Famicom", afirmó la revista ED Magazine (vinculada a Sony), en la edición de setiembre. La ED trae un enorme reportaje sobre el Playstation.

A pesar de la provocación, Sony no reveló el precio de la consola, que debía salir en noviembre en Japón. Pero las softhouses Virgin y Asumikku afirman que va a costar cerca de 300 dólares. Si el precio fuera ése, va a ser una guerra y nosotros, el público, saldremos ganando con el río revuelto. El precio de los CDs de juegos, sin embargo, seguramente no caerá: se quedará en la misma banda de los 100 dólares cada uno.

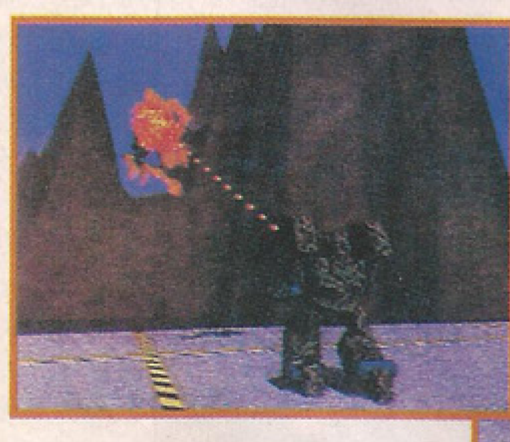
Fijate ahora en algunas de las primeras presentaciones. La ED dio la lista de 200 games en producción para el Playstation.



Aquanote (Aventura) Artdink



Artdink 4 (Simulador) Artdink



Metal Jacket (Simulador) Ponikyanion



Ridge Racer (Carrera) Namco

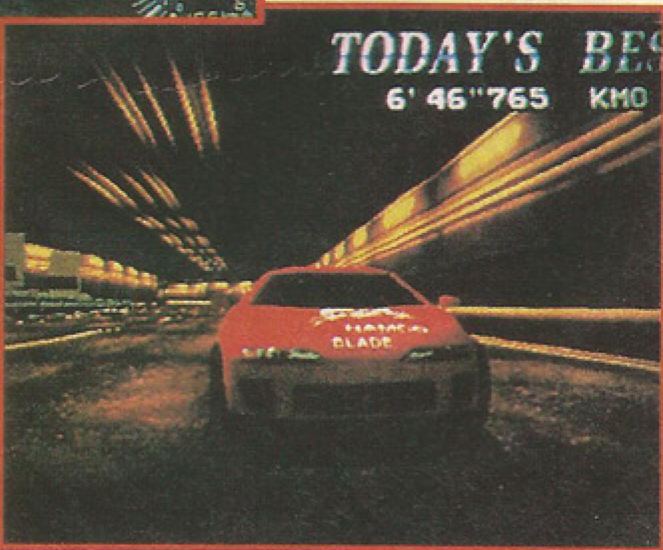


Poli-Poli Circus Grand Prix (Carrera) Sony



Ora 194 (Espacial) Sony







AÑO 3 - Nº 34 - MARZO 1995

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero

Diagramación
J. F. Caballero



Rivadavia 2421 - 3° - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax 953-3861

PUBLICACIONES:
Action Games
CD Review
Circuitos Integrados
Saber Electrónica

Director General
Claudio E. Veloso

Editorial Quark es una empresa
del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

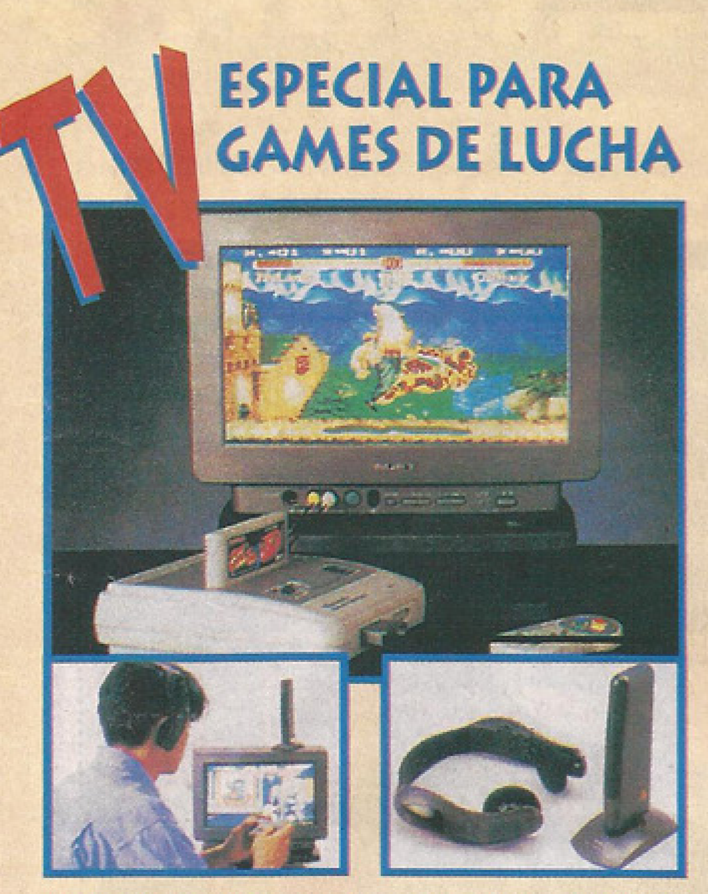
Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Artes Gráficas Vladimir
Jufré 537 - 1° - Capital

Impresión
Editorial Antártica S.A. - Chile

TV ESPECIAL PARA GAMES DE LUCHA



El TV de Sony: pantalla especial y audífonos sin cable

Fijate qué alucinante este nuevo televisor de Sony, presentado solamente en Japón, con pantalla Wide Vision de 16 pulgadas. El TV es más horizontal, trae un zoom que no deforma las imágenes y mejora una barbaridad la visibilidad de los games con scroll horizontal, principalmente los de lucha.
Para que las imágenes entren normalmente, ampliadas y sin cortes, basta apretar el botón Game On. Viene con headphones estéreo, sin cables. Cuesta el equivalente a 600 dólares.

CONSOLAS SEGA EN NUEVOS COLORES

Sega está presentando una versión del Master System en color rosado. La consola rosadita es para las chicas (¡por supuesto!) y ya viene con el game Mónica en el Castillo del Dragón. En Japón, Sega puso a la venta modelos de Game Gear en dos nuevos colores: amarillo fuerte y azul turquesa.





Más colores para las consolas 8 bits de Sega.

★ **EL GRUPO 3DO** está calentando los motores. Además de las presentaciones que pudiste ver en nuestros Previews, se vienen otros, entre ellos Kingdom: The Far Reaches (aventura con animaciones originales de cine) y Paa Tank (un viaje dentro de un pinball 3D). ¡Las imágenes son una masa! Esperá y vas a ver.

★ **EL ULTRA 64** podrá tener velocidad de procesamiento de 500MHz. Por lo menos fue lo que garantizó Nintendo al anunciar la adhesión al proyecto de la empresa Rambus. Se trata de una afirmación increíble, si pensás que la mayoría de las microcomputadoras tienen una velocidad de 30 a 66MHz.
Pero, en fin, ya existen chips con 300MHz en el mercado de quinta generación y Rambus puede, perfectamente, tener uno de 500. ¡Lo difícil va a ser que se mantenga el precio a 250 dólares!

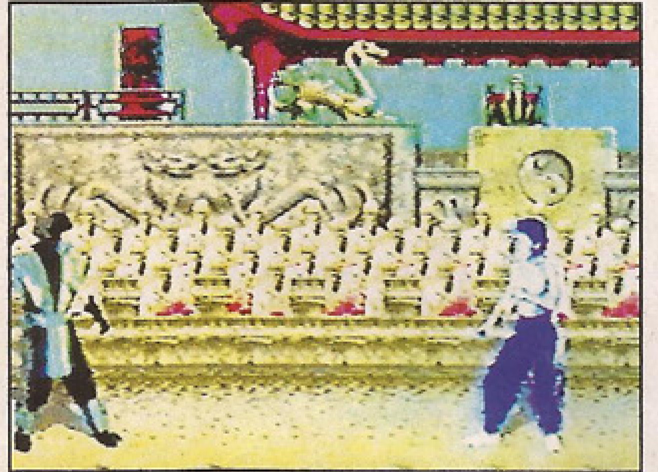
★ **SEGA** va a faltar al CES (Consumer Electronics Show) por segundo año consecutivo. No apareció por la feria de Chicago '94 y, según los organizadores, no demuestra interés en la feria del '95, que será en Pittsburg. Aparentemente, Sega prefiere invertir en los pabellones de DisneyWorld, en Florida.
Nintendo se aprovechará al máximo de esta ausencia y ya adelantó que mostrará montones de demos del Ultra 64.

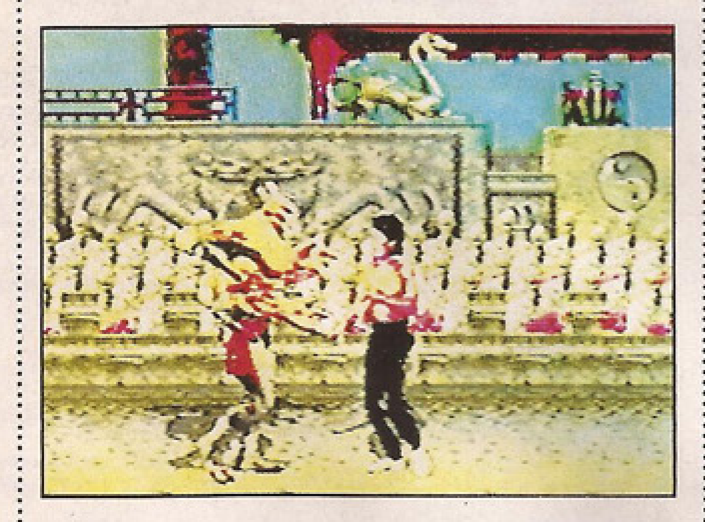
★ **¡UFA!** Está por salir, en Japón, el nuevo game de Sega para conquistar a los arcademaníacos. Se llama Virtua Cop y es una especie de Lethal Enforcers poligonal.

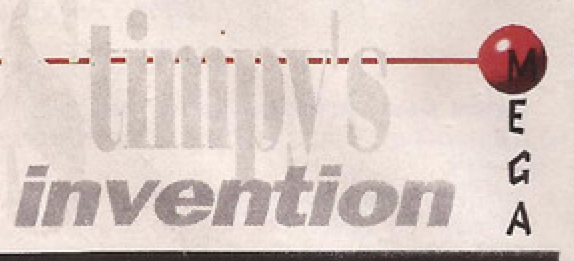
Mortal Kombat

MEGA

Cambiá de personaje con Game Genie - Para dar un estilo **Shang Tsung** y cambiar de personaje en medio de la lucha, usá este código copado de **Game Genie: 4WXA - AC32.** Después basta seleccionar **Sub-Zero.** Para cambiar de personaje, ejecutá un Slide (**← ó → + Patada Baja y Patada Alta).** Se puede hacer un cambio por round y sólo funciona con **Sub-Zero.** La máquina va a elegir el personaje, pero no sale bien con **Goro** y **Shang Tsung.**







MEGA

Passwords - ¿Qué te parece dar una vuelta por las fases del game sin hacer esfuerzos? Basta usar estos passwords copados:

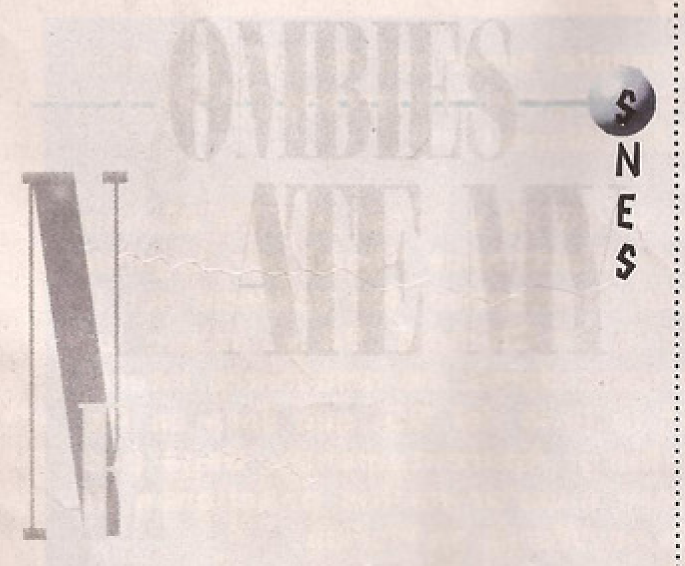
Fase 2 - **8BZØØØØ ØØ3B2WN**
Fase 3 - **8CØØØØ3 T33F2WF**
Fase 4 - **831ØØØB C3322WB**

Aero the Acro-Bat

SNES



Saltá fases - Y, qué tal, ¿mordiéndote las uñas con este cartucho? Si no estás consiguiendo pasar de fase ni por decreto, aquí va una manito. En la pantalla Start/Options, entrá la siguiente secuencia: **↓ A,↓ Y, ↓ A,↓ e Y.** Vas a oír un efecto sonoro. Comenzá la primera fase. Cuando aparece Aero, apretá Start. De ahí, apretá **↑, X, ↓ , B, ←, Y, → A, L y R.** Apretá **Start para hacer pause** en el juego y **Select para saltar** fases. ¡Copado!



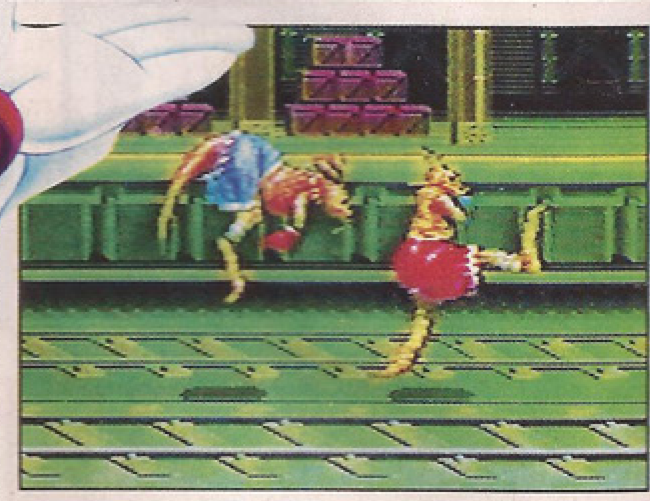
SNES

Passwords - Da un paseíto pòr las fases avanzadas de este game. Basta usar los passwords de abajo:

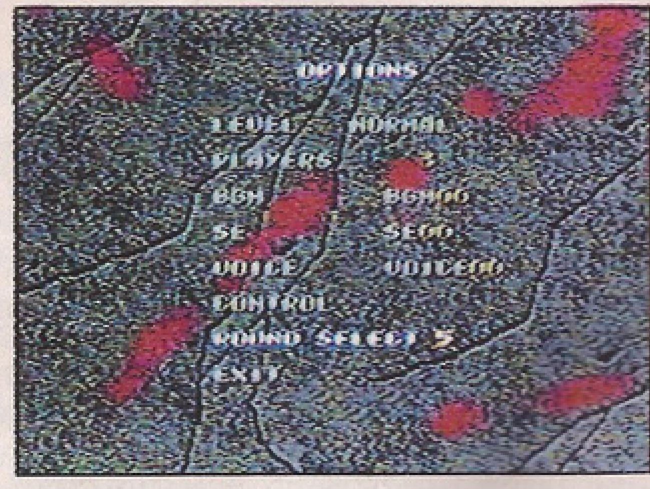
FASE 25 - XYLZ
FASE 29 - YLZD
FASE 33 - WJQK
FASE 37 - BZVG
FASE 11 - BRPK
FASE 49 - VLHX

MEGA

Jugá con el canguro - ¡Locura total! Imaginate que podés llamar a un simpático y saltarín canguro para participar en las peleas callejeras. Fácil: en la pantalla de presentación, apretá **Start** y después presioná juntos los comandos **↑ + B + Start.** Elegí **1** ó **2 jugadores**... ¡listo! Usá al animalito para dar unas buenas patadas.



Selección de fases - En la pantalla Selection Menu, **apretá y dejá presionado el B. Después, apretá y dejá apretado también el ↑.** Sin soltar los dos comandos, iluminá la palabra **Option y apretá Start.** Vas a oír un sonidito si el truco funcionó. Ahí elegí la opción **Stage Select** del menú de opciones. ¡Listo! Comenzá el juego donde se te ocurra.



SNES

Vidas infinitas - Para conseguir vidas sin fin es muy simple. Da un Pause en cualquier parte del game y hacé la siguiente secuencia en el **Control 1: R, A, L, L, e Y.** La pantalla cambia indicando que el truco funcionó.



Sonic 3 — MEGA

SuperSonic con Game Genie - Usando este accesorio, no necesitás mucho trabajo para convertirte en **Supersonic:** basta conseguir dos esmeraldas y las 50 argollas para que ocurra la transformación. Disparale al código **SCFT - B2T4.**

The Ninja Warriors — SNES

Selección de fases - Jugá la fase que se te ocurra con este truco muy simple. **En la pantalla de presentación, presioná juntos X e Y. Sin soltar los comandos, hacé la secuencia A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B.** Y ya está: aparece la pantalla para elegir las fases. Haciendo el mismo procedimiento en esta pantalla, vas a poder elegir también la subfase.

This once great and wealthy nation lay in the midst of a terrible crisis.
The tyrant, Banglar, used his forces to strike fear

Super Empire strikes back — SNES

99 vidas - Qué cómodo, ¿no? En la pantalla de presentación, hacé la secuencia, **X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, X, Y.** Después solamente tenés que comenzar el game con este montón de vidas. ¿Qué más querés? Ahí va: en la pantalla de presentación, hacé la secuencia **A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X.** Y comenzás el game con todas las bombas y los poderes de Jedi. ¿Otra más? Está bien: usá la secuencia **A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X** y andá derecho a enfrentar al villano de la capa negra, Darth Vader. Y basta, que no tenemos más trucos por hoy.



Volver al Futuro 2 — SNES

Todas las fases: Reventá este juego sin dificultades, gracias a la ayuda del lector Pablo Duranti, que se decidió a ir hasta el final.

Fase 1	OPEN	Fase 10	JACK
Fase 2	BOSS	Fase 11	QEEN
Fase 3	HEAD	Fase 12	KING
Fase 4	FROG	Fase 13	BEAR
Fase 5	IRON	Fase 14	PINK
Fase 6	BUST	Fase 15	EYES
Fase 7	WOLF	Fase 16	ROCK
Fase 8	BLUE	Fase 17	ZERO
Fase 9	LION	Fase 18	WINK

FINAL - BIFF

Art of Fighting — SNES

Siete Golpes Secretos - Este es un clásico sobre el que nosotros nunca publicamos antes los comandos especiales. Los manda el lector Marcelo Rodrigues Camargo. Como son golpes del tipo "desesperación de última hora", sólo se pueden ejecutar con la barra de KI llena y cuando tenés menos del 1/4 de tu energía. ¡Está atento!

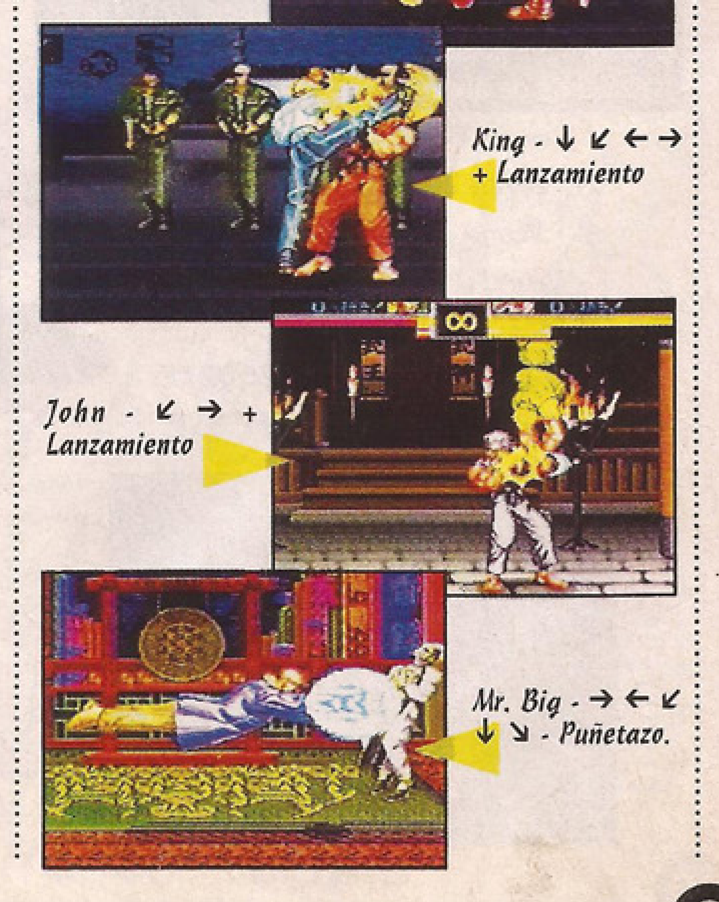


Todo - ← ↙ ↓ ↘ → + Lanzamiento y Puñetazo

Lee - → ← ↙ → + Puñetazo

Micky - → ↓ ↘ → + Lanzamiento y patada.

Jack - ← ↙ ↓ ↘ → + Lanzamiento



King - ↓ ↙ ← → + Lanzamiento

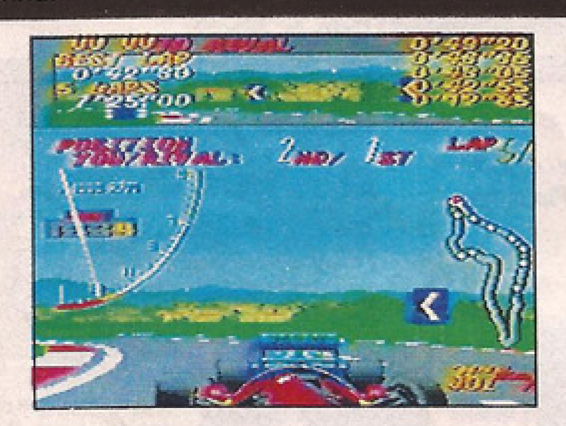
John - ↙ → + Lanzamiento

Mr. Big - → ← ↙ ↓ ↘ - Puñetazo.

TRUCOS

MEGA

Para pasar al Bullets - Ya sé: venciste la primera temporada y conseguiste el auto Madonna, pero no conseguís vencer ese pesado de San Marino, el Bullets. Muy bien. Elegí el cambio de cuatro marchas y llegá primero en la toma de tiempo. En la largada, él va a salir al frente, pero no te calentés. Hacé lo siguiente: dirigí sin equivocarte y entrá en todas las curvas comiéndote la cebra para acercarte. Cuando llegués lo bastante cerca, usá al vacío para superarlo en la mejor curva que aparezca. Listo. En el Brasil, elegí cambio automático y usá la misma estrategia para pasarlo. Es el único modo de quedarse con el Madonna.



SNES

Passwords - ¿Qué te parece dar un paseo por fases adelantadas del juego, contando también con una reserva de vidas y dinero, para asegurarte mejor el triunfo? Entonces hacé lo siguiente: en la pantalla de presentación, elegí One Player & CPU. Enseguida sólo tenés que entrar con los passwords de abajo.

Brigand & Thug

World 2 - W1V19S2SH21Q

World 3 - RI8VDQWFØ JVP

World 4 - 4 14 1 L 1 V4QVX6

Navvie & Scientist

World 2 - CJW 1 9D2QQ2XF

World 3 - RJXVD8WFP 1VP



SNES

Trucos Campeones - Si el game ya era copado normalmente, imaginate ahora con estos truquitos geniales. ¡Ojalá se pudiera hacer lo mismo en los campeonatos de verdad! Todas estas secuencias deben hacerse en la pantalla Options Mode. Para cada una hay un efecto diferente. ¡Experimentá!

B, A, B, B, B, B, B, B, B - Súper patada

Y, Y, Y, X, A, A, A, B - Barreras invisibles en el campo

X, A, B, Y, Y, B, A, X - Pelota loca

A, A, B, B, Y, Y, X, X - Equipo de tus sueños

L, L, L, L, L, R, L - Súper defensa



GAME OPTIONS

Game Type: Action

Half Length: 4 Minutes

Fouls: Off

Offsides: Off

Field Conditions: Dry

Field Type: Natural

Clock: Continuous

SNES



Acumulá vidas - Encontramos un truquito piola para acumular vidas extras para tu Mega Man. DEspués de hacer **la primera etapa, elegí la fase Armored Armadillo.** Entrando en esta etapa, andá hacia la derecha **hasta encontrar un murciélagote gordo colgado del techo. Reventá al bicho, tomá la 1-Up que deja,** volvé un poco hacia la izquierda. En seguida, regresá al lugar del murciélago y ...¡sorpresa! El murciélago estará allí de nuevo, exactamente del mismo modo, y va a liberar otra vida extra para vos. Basta repetir el truco hasta cansarte.

Códigos de Game Genie - Si tenés el Game Genie del Super NES, no podés perderte estos códigos copados para usar en **Mega Man X.** Ahí van:

Vidas infinitas - C2B9 - 3404

Armas infinitas - C9B3 - 4769

Supersaltos - D58A - 1FBC

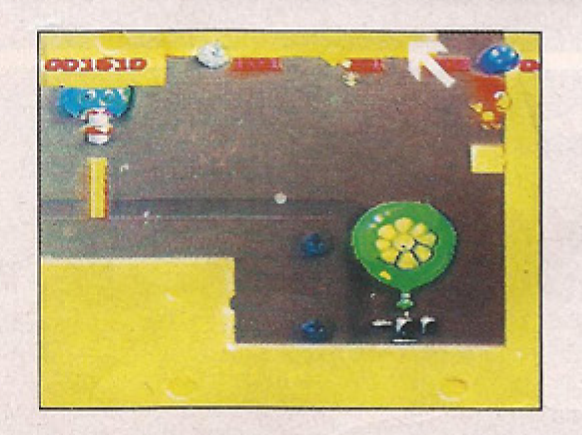
GAME BOY

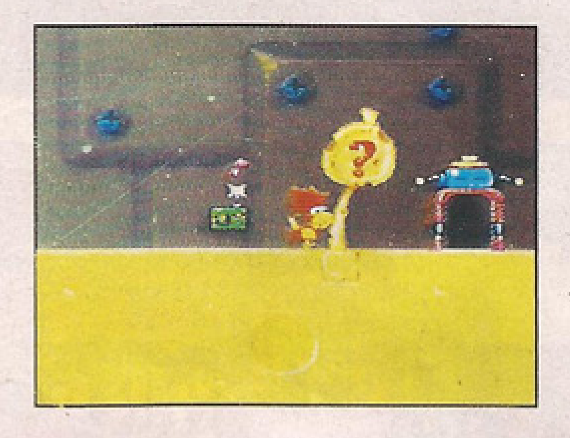
Saltá etapas - Usá este truco joya para viajar a voluntad por las etapas jurásicas. En la presentación del game, cuando el Tiranossaurus Rex abre su bocota, hacé la secuencia, **↑ ↓ ← ↑ ↓ → y Select.** Repetí la secuencia y apretá Start al final. Comenzá el game normalmente y, en cualquier momento, apretá Start para hacer pausa y Select para saltar de etapa.

TRUCOS

SNES

¡Máquina de Warp Zone! - Fijate nada más qué masa. En la primera fase, encontrá el globo verde con una flor amarilla. Pasá junto a él, apoyate en la pared y saltá para que aparezca un bloquecito. Subí en el bloque y saltá hacia la izquierda, en lo alto de la pantalla. Estate atento, porque no podés verte. En la sala secreta, entrá por la puerta de la máquina Warp-Matic. Listo, ahora sólo tenés que elegir la fase. Esto sí que es una Warp Zone completa.





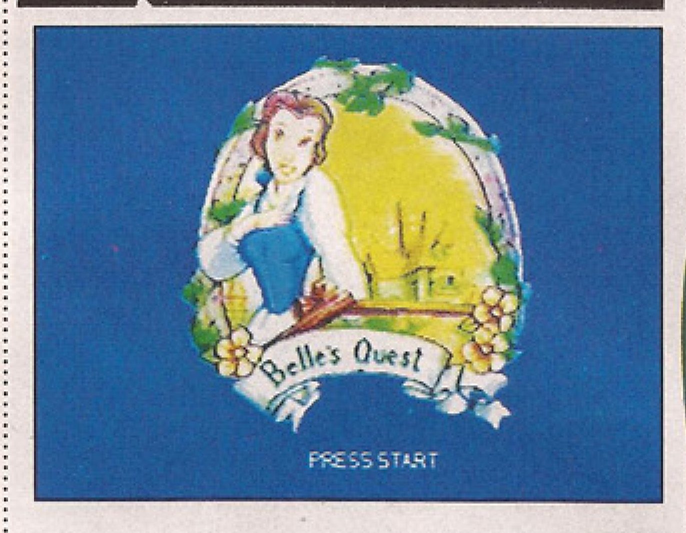


GAME BOY

[illegible] con Game Genie - Para que luchés con seis brazos el juego entero en esta versión diminuta: [illegible]-3UF-24E.

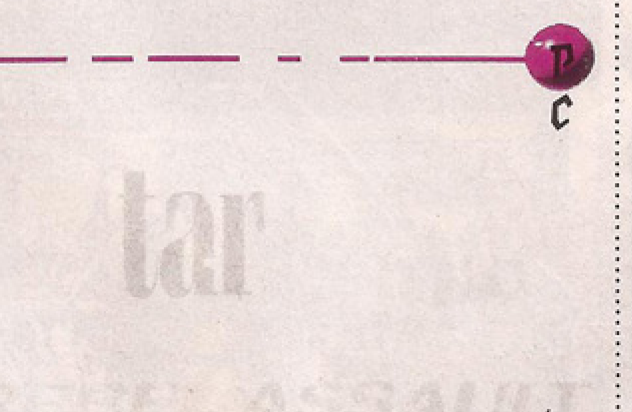
MEGA

Selección de fases - En la segunda pantalla de presentación, en que aparece la Bella, hacé la secuencia B, ↑ B, B, A, ↑ → A, B, A, ↓ ← A, ↓. Comenzá el game y aparecerá la famosa pantallita para la selección de fases.



LEVEL SELECT
NORMAL START
VILLAGE
MAZE
WEST WING
RETURN
BOOKSHOP
KITCHEN
DANCE 1
* DANCE 2
CREDITS

PC



Passwords - Usá estos passwords para ir directo a todas las fases del game, en todos los niveles de dificultad.

Nivel Easy	FALCON	ANOAT
FALCON	BIGGS	ACKBAR
ANOAT	KAIBURR	FORNAX
YUZZEM	MYNOCK	BSPIN
BRIGIA	DAGOBAH	KESSEL
GREEDO	MIMBAN	ORGANA

SNES

Ultimo Jefe en el cartucho japonés - El lector Santiago Antunes T. Mourão manda para los lectores este password copado, para todos los que no consiguen llegar a la pelea final con Jaffar solito: **BTQQBBP**. ¡Y a otra cosa, mariposa!



MEGA

revenge

Fase a Fase - Passwords copados para que disfrutés las diversas fases de este maravilloso pinball.

Etapa 1 - LSRCIE8 **Etapa 2** - CSABMJM
Etapa 3 - DSI36KR **Etapa 4** - ETTS8DL
Etapa 5 - FT438XR **Etapa 6** - HV5395S

MEGA



Códigos de Game Genie - Si vos tenés este accesorio para Mega, no perdás más el tiempo y experimentá con estos códigos:
AWBT - CA8R - Continues ilimitados
ABAA - AABG - Vidas y tiempo infinitos

Castlevania bloodlines

MEGA

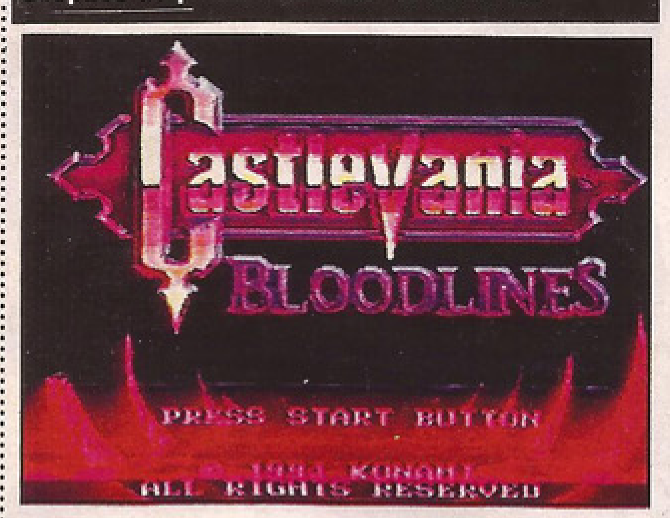
Nueve Vidas - Algunas vidas más son siempre bienvenidas para reventar a Drácula. Atención: en la pantalla de opciones, colocá 05 en BGM y 073 para SE. Andá a la pantalla de presentación y hacé la secuencia ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A, y Start. Volvé a la pantalla de opciones y ajustá el número de vidas hasta nueve. De regalo, vas a poder seleccionar el nivel Expert, otra novedad que te brinda este truco.

Códigos de Game Genie - Usá el fantástico accesorio para conseguir estos efectos copadísimos:

Vidas infinitas - AAOA-DA42

Recomenzar siempre desde el nivel en donde paraste - A26T-AA22

Conservar el arma que estabas usando, incluso después de perder una vida - AWET-AA2E



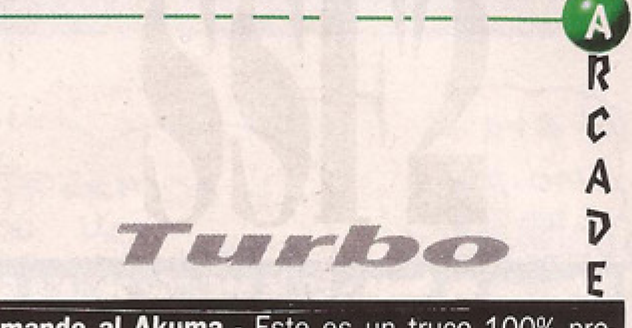
Bug's Bunny crazy castle

GAME BOY



Passwords finales - Para vos, que no conseguiste llegar al final con nuestro simpático conejo.

Fase 55 - TPUX
Fase 56 - TYAX
Fase 57 - P2RX
Fase 58 - PTFX
Fase 59 - Y2JX
Fase 60 - YTKX



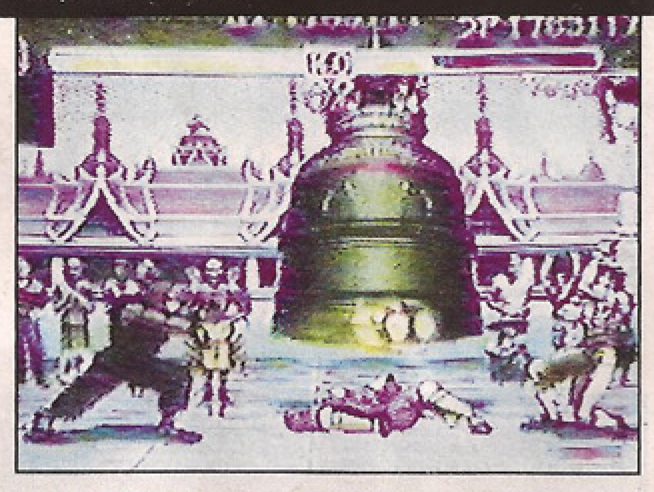
ARCADE

Llamando al Akuma - Este es un truco 100% probado para encontrar a Akuma, el personaje secreto de SSF2 Turbo. Seguí paso a paso las instrucciones de abajo y enfrentá al luchador más alucinante de todos los arcades.

1. **Seleccioná la opción 2 players**, como si fueras a desafiar a un amigo, pero jugá solito. El segundo personaje debe quedar totalmente parado y no marcar ningún punto. Da un perfect fulminante con él.

2. **Desafiá de esta misma forma a los otros personajes, uno a uno**, dejando por último a Bison. Notá que la puntuación del segundo personaje será siempre igual al número de la lucha.

3. **Cuando llegues a Bison tenés que tener más de 1.500.000 puntos. No hagas nada**: Akuma aparecerá y tomará el lugar de él para luchar con vos. ¡El tipo es una fiera! Es muy rápido y usa los siguientes golpes: Dragon Punch; secuencia de tres bolas de fuego azules o rojas; secuencia de dos bolas de fuego azules durante el salto; corrido por dentro del adversario y agarrarlo por la espalda y giratorio en el suelo y en lo alto, alcanzando al adversario varias veces antes de derribarlo. Como son necesarios por lo menos 16 créditos para llamar a Akuma, lo mejor es juntar a la muchachada, dividirse las fichas e ir ganando las peleas por turnos. ¡Buena suerte!



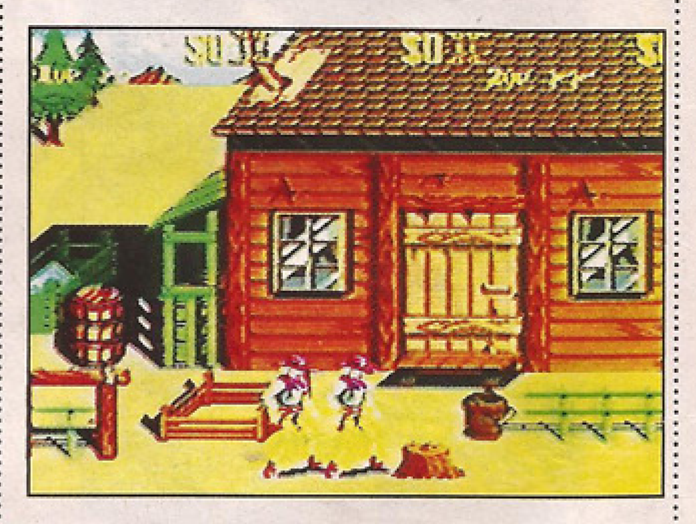


Sunset Riders

NES

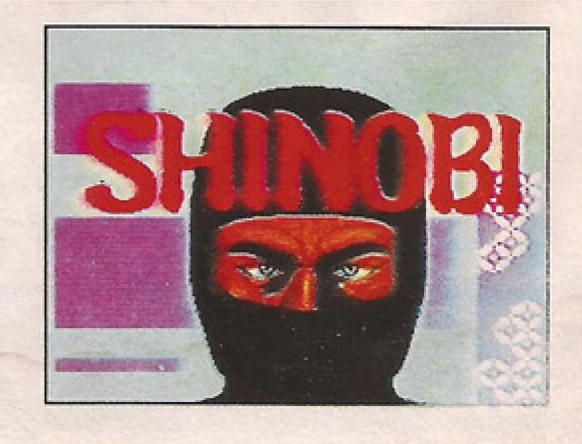
Dos personajes iguales - ¿Pensabas que solamente en los juegos de lucha se pueden usar dos personajes iguales? Pues hacé este truco copado y disfrutá jugando con pistoleros gemelos. **Elegí 1 player y comenzá el juego.** Dejá que tu personaje pierda todas las vidas. **Cuando el mensaje Continue aparezca en la pantalla apretá Start en el control 2 y seleccioná el mismo personaje que el player 1 estaba usando.** En seguida, apretá el Start del control 1. ¡Una masa!





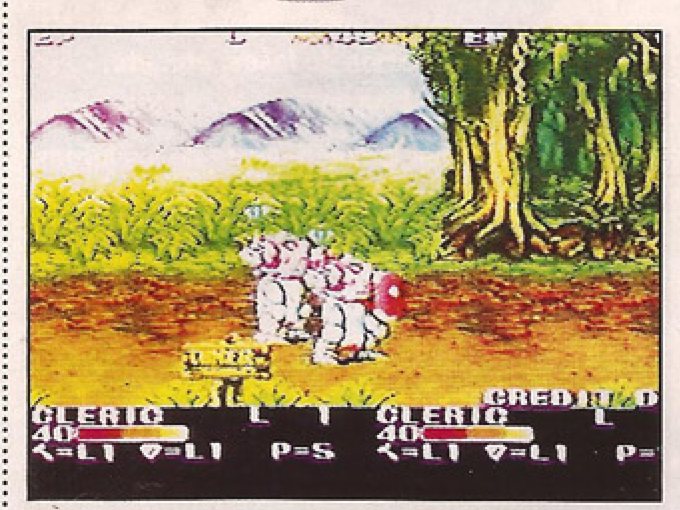
MASTER

Selección de fases - Es re-fácil. En la pantalla en que aparece la máscara del ninja, **apretá ↓ y 2 juntos** y vos podrás elegir la fase que quieras.



King of Dragons

SNES



Dos personajes iguales - ¿Sabés lo que ocurre si vos usás el famoso truco para dos luchadoes iguales de SF2 World Warriors en este game? Exactamente: ¡aquí también aparecen dos luchadores iguales! **En la pantalla donde aparece el nombre de Capcom, hacé la secuencia ↓ R, ↑ L, Y, B, X, A.** Todos los comandos tiene que ser dados en cuanto aparece el nombre, ¿OK? Si hacés todo bien, la pantalla de presentación guiñará en azul, en lugar de rojo. Andá hacia la pantalla de selección de personajes y elegí guerreros gemelos.

99 Continues - Seguí muy cuidadosamente el procedimiento de este truco para que te salga bien. Primero, empezás a jugar con solamente un personaje y vas gastando sus vidas. **Cuando aparece el Game Over y tenés sólo un crédito para gastar, apretá Start en el control 2.** En seguida apretá Start en el control 1 antes de que el tiempo se acabe. Elegí el personaje sustituto con el botón B del control. Haciendo eso, tus créditos saltan a 99.



Rocko's Modern Life

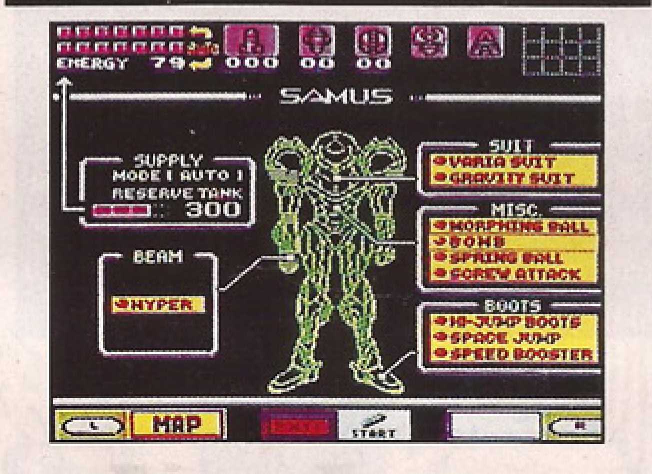
SNES

Passwords - ¿Querés dar un paseo por las fases del game? Entonces usá estos passwords re-cómodos:

Super Metroid

SNES

Mezcla de armas - Sacá el mayor provecho posible de las armas ya que sudaste tanto para conquistarlas. Pero atención: **para que este truco funcione, necesitás tener la Power Bomb y los ítems Charge, Ice, Wave, Spazer y Plasma.** En cualquier momento del juego, andá hasta la pantalla del robot, donde hacés la selección de ítems. Elegí Charge y otro arma cualquiera. Volvé al juego, seleccioná la Power Bomb en el menú de arriba de la pantalla y **dejá presionado el botón de tiro.** Haciendo eso, vos potencializás el efecto del arma y conseguís resultados interesantes, que aumentan tu protección o tu poder de fuego contra los enemigos. Experimentá el truco con las combinaciones Charge + Wave, Charge + Spazer, Charge + Ice y Charge + Plasma.



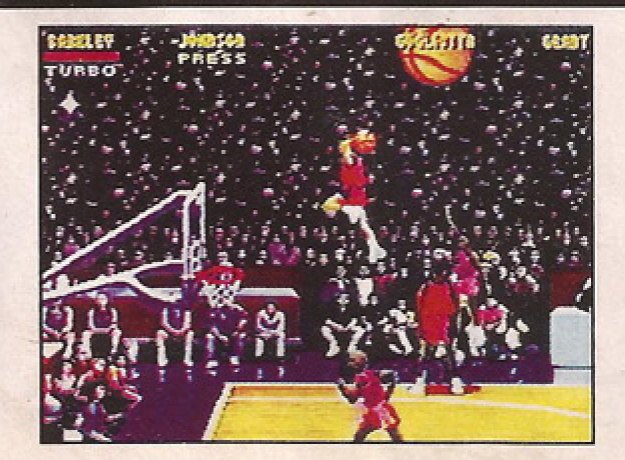


NBA Jam

MEGA

Códigos de Game Genie - Si todavía no te cansaste de intentar locuras en este game, podés experimentar estos códigos con tu Game Genie:

36CC - 0F6F	Los canastos de los visitantes valen 6 puntos
D8E7 - C448	Todos los jugadores dan superenterradas
DDE1 - 3C2A	Barra de turbo siempre llena





PC

Truco para hackers - Este juego se vuelve re-fácil con este truco alucinante. Pero para hacerlo funcionar, tenés que tener el disco de upgrade B-Wing instalado junto con el game original. Con el auxilio de un programa que edite archivos en hexadecimal (PC Tools, XTree Gold, etc.) editá el archivo BFLIGHT.OVL y seguí las instrucciones para cada efecto:

Misiles infinitos - Localizá la dirección 132A0, buscá la secuencia FE 8F 1301 y cambiala por 90 90 90 90

Aumentar la fuerza del shield - Sustituí por **98 3A 98 3A 04 00 34 08** las secuencias de abajo, siendo que cada una corresponde a un tipo de nave:

C4 09 C4 09 04 00 34 08 de la dirección 2C370 para la nave X-Wing

A6 0E A6 0E 04 00 68 10 de la dirección 2C450 para la nave Y-Wing

C4 09 C4 09 04 00 DC 05 de la dirección 2C530 para la nave A-Wing

88 13 88 13 04 00 9C 18 de la dirección 2D250 para la nave B-Wing

Aumentar la energía de la nave - Sustituí por **F4 01 63** las secuencias de abajo, cada una de las cuales es de un tipo de nave diferente:

E1 00 0C de la dirección 2C380 para la nave X-Wing

B4 00 08 de la dirección 2C460 para la nave Y-Wing

0E 01 10 de la dirección 2C540 para la nave A-Wing

CD 00 0C de la dirección 2D260 para la nave B-Wing

Recurso final - Si después de esta mano que te damos todavía no conseguís vencer en este juego, probá la última piolada posible: hacer más lentas las naves enemigas. Basta sustituir por **19 00 0A** las secuencias de abajo para cada tipo de nave: E1 00 0F de la dirección 2C620 para la nave TIE-Fighter

FA 00 10 de la dirección 2C700 para la nave TIE-Interceptor

B4 00 0A de la dirección 2C7E0 para la nave TIE-Bomber

45 01 00 de la dirección 2D180 para la nave TIE-Advanced

C8 00 0C de la dirección 2C8C0 para la nave Assault Gunboat.

TRUCOS

SNES

Selección de fases - Usá este truquito re-cómodo para ir directo a la fase que te guste más, desde el comienzo al final del juego. En la pantalla de opciones, elegí Options y colocá la flecha en la palabra Exit. **Ahí hacé la secuencia L, R, Start, Select, X, Y, A y B con el control 2.** Al hacer la secuencia correctamente, vas a oír un ruidito diferente. Volvé a la pantalla de presentación y vas a ver, encima de la palabra Game Start, la indicación de la fase para elegir la que te guste.





SNES

Efectos especiales - Aquí tenés un montón de trucos para conseguir cosas que parecían imposibles. Pero atención: **funcionan en el cartucho japonés.**

Luchá con el tipo del radar - En seguida después de una lucha, en esa pantalla en que aparece el diálogo, apretá ↓ cinco veces para jugar con el personaje que aparece en el radar.

Turbo - Con la consola todavía desconectada, apretá L y R en el control 2. Dejando presionados estos comandos, conectá el Super NES. Con este truquito tan sencillo, vas a tener acceso a la velocidad turbo. ¡Una locura!

SNES

Fighting

Presenciá el final - Si todavía no tuviste el privilegio de ver la larga secuencia del final de este juego, ahí está tu oportunidad. **En la pantalla de presentación elegí Story Mode** y presioná Start. Entonces elegí tu luchador y comenzá el juego. Inmediatamente **apretá Select para hacer pause, y con el control 1, hacé la secuencia ↑ X, ← Y, ↓ B, → A, L, Y y Select.** Inmediatamente el game se cierra y aparece la secuencia de imágenes del final. ¿No te parece lindo?



SNES

Invencibilidad, selección de fases, etc. etc. - ¿Te acordás del famoso "debug mode"?, ese modo que te deja cambiar lo que te guste de los juegos. Pues también está disponible en este game. **Para tener acceso al mismo, en la pantalla de presentación, tenés que mantener presionados juntos los comandos L, R, y B. Ahí, sin soltar los botones, hacé la secuencia ↓↓↑←→↓→←.** Vas a ver que la pantalla de presentación cambia de azul a lila. Apretá Start y el menú del debug mode aparecerá para que te copés eligiendo vidas infinitas, fases, aumentando tu tiempo, etc.

SNES

Selección de fases - Este tipo de truco es más que bienvenido en juegos de naves, ¿no? Pero atención: **sólo funciona en un cartucho japonés. El tema es apretar el R diez veces en la pantalla en que aparece el mensaje Continue - Yes or No. En seguida, apretá L el número de veces correspondiente al número de la fase que vos deseás.** Si querés ir a la etapa 3, apretá L tres veces, y así en adelante. Ahí sólo tenés que apretar Start y divertirte.



TRUCOS

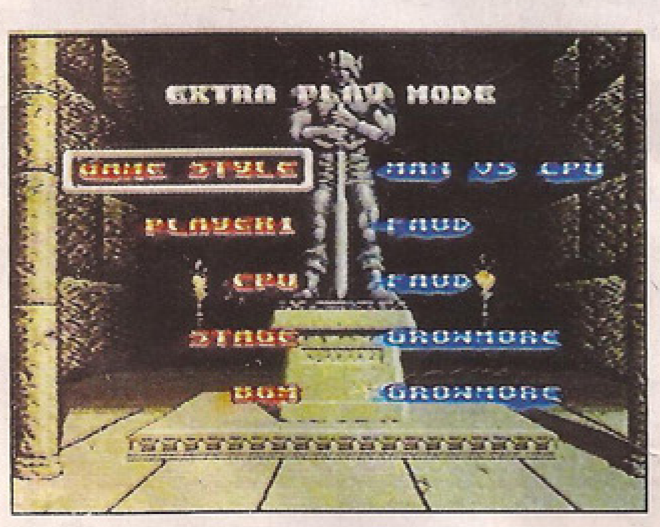


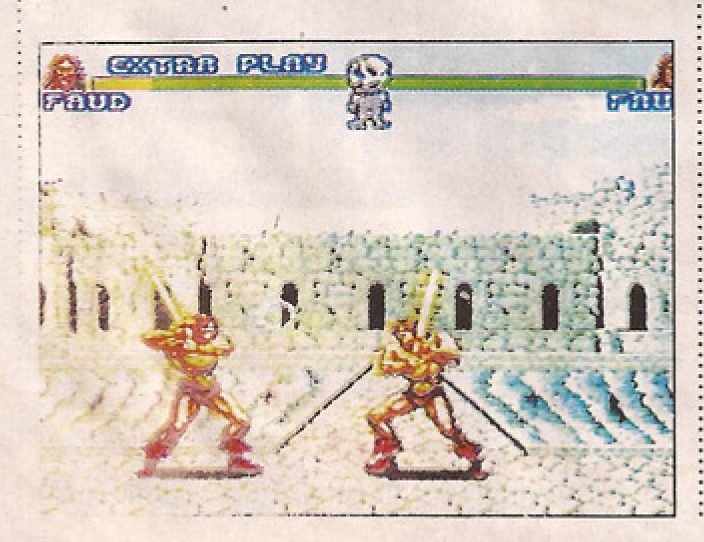
S
N
E
S

Cualquier luchador - Con este truco, accionás un modo especial de juego que te da varias posibilidades. **En la pantalla de opciones, quedate con la R apretada y hacé la secuencia ↑ + X, → + A, ↓ + B, ← + Y.** ¡Ufa! Si acertás esta verdadera ecuación matemática, aparecerá un Extra Play Mode en que podés configurar el juego para **dos participantes, jugar con cualquier personaje (incluyendo los jefes) y cambiar los escenarios.** El único defecto de este modo es que, en el mismo, las luchas tienen solamente un round.

Continues ilimitados - Ahora hacé esta otra "ecuación" **en la pantalla de opciones y presionando L todo el tiempo: ↑ + X, ← + Y, ↓ + B, → + A.** Vas a ver que, en el ítem Credits, se puede dejar la cantidad Free, o sea, ilimitada.







M
E
G
A

En la época en que apareció, éste era uno de los juegos más lindos que había. Disfrutá de este flashback con algunos trucos copados.

Selección de fases, power-ups y cámara lenta - Este es el tipo de truco largo que da mucho trabajo, pero compensa con sus resultados. Primero, tenés que hacer una secuencia de comandos básica y que da acceso a todas las otras. Entonces vamos allá. Conectá el game. Cuando desaparezca de la pantalla el logo Sega, presioná el botón A. Dejalo presionado hasta que desaparezcan las palabras **Produced by Game Arts**, y entonces soltá el A y presioná el B. Mantené el comando hasta que la frase **Associated with Gaimax** desaparezca, y entonces cambiá el B por C. Presioná este comando hasta que desaparezca el mensaje **Music Composed by Menaco Associates**. Finalmente, presioná Start. Si hiciste todo al pelo, vas a oír un ruido. Ahora sí, elegí el efecto que quieras y seguí los procedimientos de abajo:

Saltar de fase - presioná el botón C del control 2. Para ir saltando fase a fase, basta apretar el botón repetidamente.

Recuperar el medidor de daños - Apretá A en el control 2, después ↑ en el control 1 y finalmente B en el control 2.

Aumentar el medidor de magia - Apretá A en el control 2, después asegurá ← en el control 1 y, sin soltarlo, presioná B en el control 2.

Aumentar el nivel de magia - Presioná A en el control 2, después sujetá → en el control 1 y, sin soltarlo, terminá con B en el control 2.

Cámara lenta - Apretá A en el control 2. Esto deberá poner pause en el game. Para hacerlo andar en cámara lenta, apretá A repetidamente. Para desactivar la cámara lenta, apretá B en el control 2.

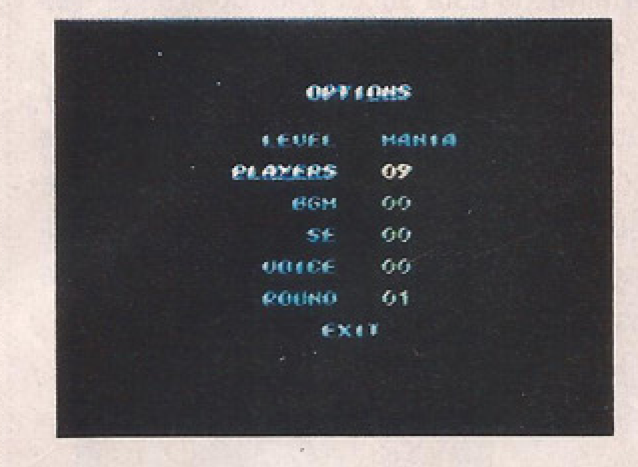
M
E
G
A

Ya podés hablar de Street Fighter, Mortal Kombat o Fatal Fury: éste es un clásico de lucha del Mega y nunca perderá su fama. Fijate ahora si ya experimentaste estos trucos:

Mismo personaje - Cuando aparece la pantalla de presentación, **sujetá los botones B y → en el control 1 y A y ← en el control 2.** Sin soltar los comandos, apretá C en el control 2. Soltá todo, andá a la pantalla de selección de personajes y elegí a tu gusto.



Pantalla de opciones secreta - Conseguí acceso a la pantalla de Options del game. Entonces **apretá juntos los botones A y B del control 2 y da Start.** ¡Uau! ...aparece una pantalla de opciones secreta, dejándote jugar en nuevos niveles de dificultad y ¡con hasta 9 vidas!





TRUCOS

super STREET FIGHTER 2 TURBO
ARCADE

Jugá con Akuma - ¡Sensacional! Nuestro inteligente lector de Japón, Luciano Rideki Shimada, mandó este truco para vos: sí, ahora podés controlar a Akuma con tus propias manos. Comenzá el juego con 1 ó 2 jugadores.



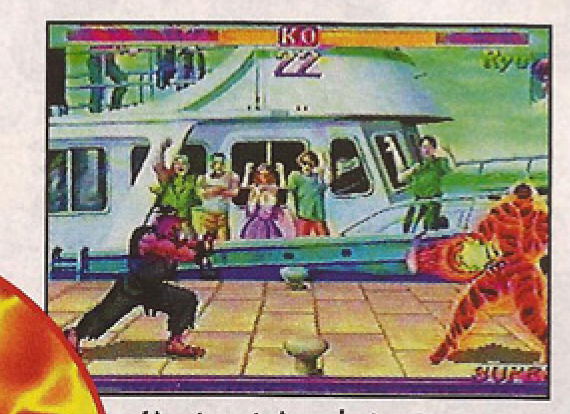


En la pantalla de selección del personaje, dejá el cuadradito de Ryu seleccionado por dos segundos. Hacé lo mismo con T-Hawk, Guile, Cammy y volvé a Ryu, exactamente en este orden, dejando a cada uno de ellos seleccionado por solamente dos segundos. Terminanda esta secuencia, apretá los tres botones de puñetazo más Start, todo junto... Y... ¡chachán!: aparece Akuma para vos. Si el truco no salió, es porque no contaste bien los dos segundos. Un truco que puede ayudarte a acertar el tiempo justo es repetir, mentalmente, "dos mil uno, dos mil dos": eso da dos segundos justitos.

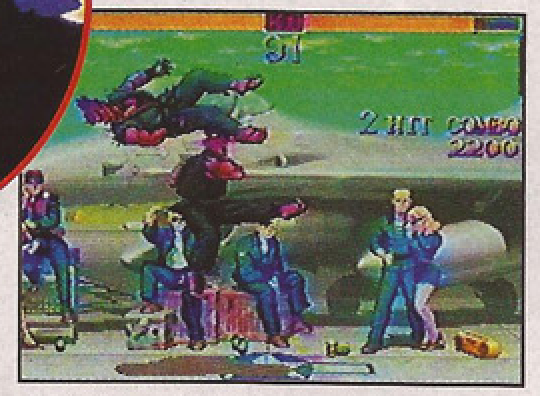


Akuma versus Akuma - Para jugar con dos iguales, basta seleccionar 2 players y hacer este truco con el segundo joystick. ¡Re-fácil!

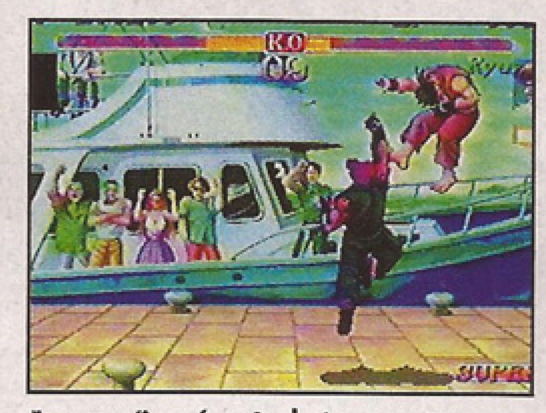
Golpes - Ahora que estás listo para reventar todo en el arcade más cercano, fijate en estos cinco golpes matadores de este personaje tan peleador:



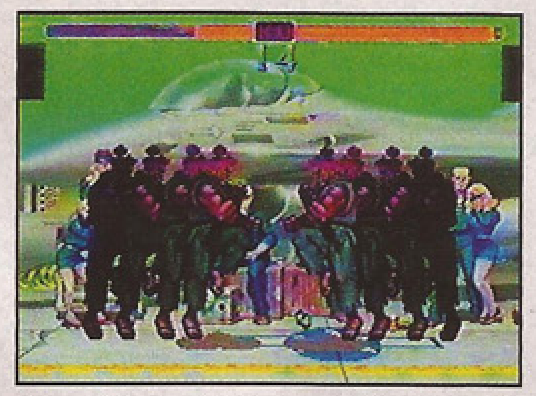
Magia triple - ↓ ↘ → + puñetazo fuerte



Giratoria - ↓ ↙ ← + patada



Dragon Punch - → ↓ ↘ + puñetazo



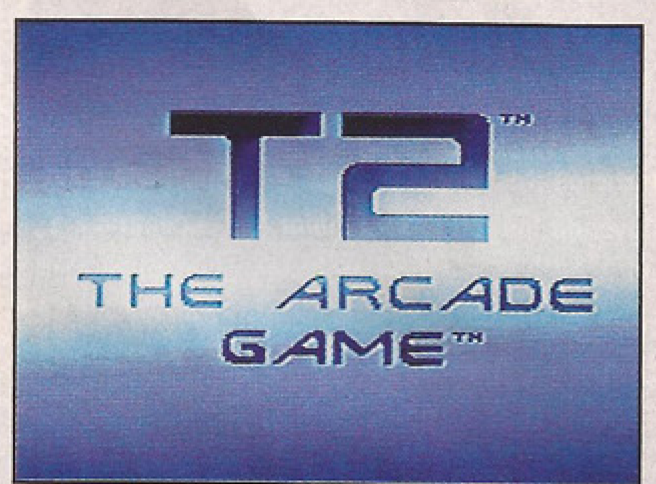
Atropellada- → ↓ ↘ + 3 botones de patada juntos.



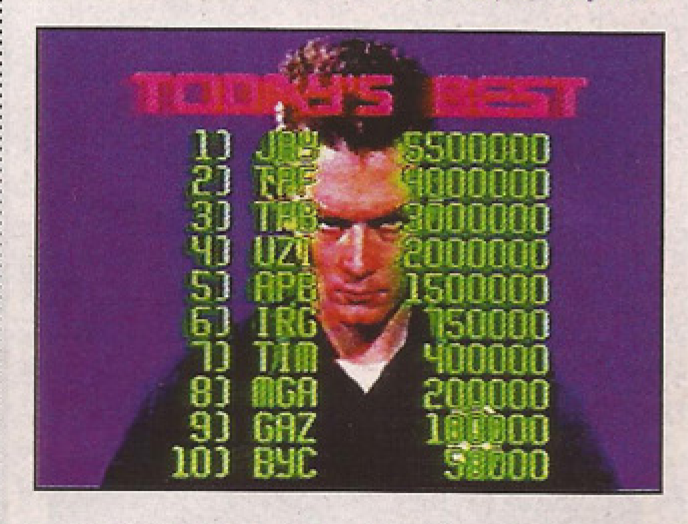
Magia arriba - ↑ ↘ → + puñetazo

Terminator 2 the arcade game
SNES

Saltá de fase - Este truco es para que puedas zafar de esas fases donde el juego se empaca.



Cuando aparece la pantalla de presentación, hacé rápidamente la secuencia ← ↑ → ↑ ← ← ← → ↓ ↓. El sonido de una explosión anunciará que este truco funcionó. **Después, en la pantalla Today's Best (con los récords), hacé la secuencia → ↑ ↑ ← → → → ← ↓ ↓ → ↑.** Otro sonido de explosión se oirá confirmando los comandos. Empezá el juego y, en el primer nivel apretá juntos los botones L y R. ¡Sorpresa! Vas a terminar la fase instantáneamente. Y siempre que quieras saltar fases, repetí el truco.



MEGA TURRICAN
MEGA

Energía ilimitada - Este es el tipo de truco que les gusta a todos: fácil de hacer y con un efecto re-copado. **En cualquier momento del juego, apretá Start para hacer pausa y entrá con la secuencia A,A,A,B,B,B,A,A,A.** Después sacá la pausa y tus energías no se van a acabar nunca.



Super Street Fighter 2 (SNES)

Ocho veces el mismo personaje - ¿Sabías que podés formar un Group Battle con ocho luchadores iguales? Basta hacer lo siguiente: en la pantalla de presentación, seleccioná el modo Group Battle. **Después, en la pantalla Battle Mode Select, quedate apretando R y L alternativamente con el control 2.** Si en este momento oís la risotada de Vega, es señal que el truco funcionó. Andá hacia la pantalla de elección del personaje y fijate: vas a formar grupos con ocho personajes iguales. ¡Es como si tu luchador predilecto tuviera ocho vidas!



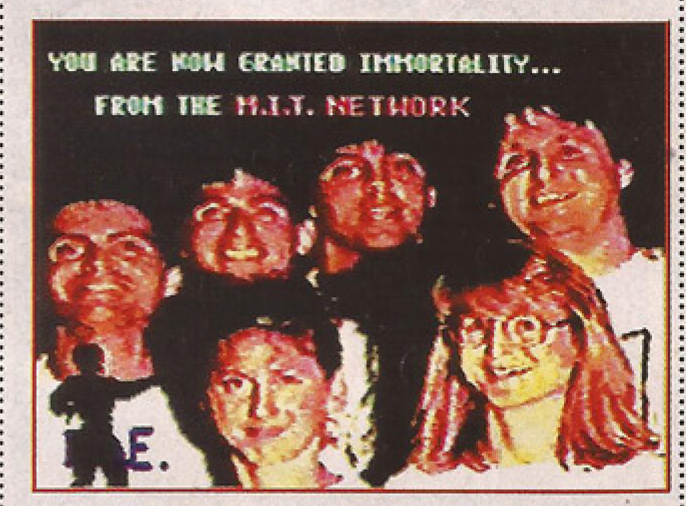
Super Street Fighter 2 (MEGA)

Demo alucinante - Esto es solamente para disfrutarlo. En la pantalla de presentación, elegí el modo Tournament. Ya en la pantalla Tournament Battle Screen, andá a END y apretá Start. Se va a desarrollar una lucha controlada por la computadora. Si querés darle un turbinazo, apretá cualquier botón (excepto Start) y disfrutá de este demo en un ritmo alucinante.



Robocop X Terminator (MEGA)

Invencibilidad - Ahora, nadie te gana más. . **Primero, al empezar el juego, hacé pause en seguida del comienzo y entrá con esta secuencia de 27 comandos: A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B.** ¡Puff! Con ella, tu Robocop quedará totalmente turbinado, andando más rápido y saltando más alto. Andá con tu TurboCop **hacia la izquierda, y vas a encontrar una**



pantalla secreta, donde aparece el rostro de todos los programadores del juego. Ahí solamente tenés que presionar ↑ y C... ¡listo! Recibís el regalo de la inmortalidad. Podés mandarte las pavadas que quieras que nadie va a detenerte.

Prince of Persia (MEGA)

Eterno clásico de los juegos para PC, Prince of Persia hizo la misma fama entre los videogames. Si querés matar la nostalgia de la versión para Mega, probá este truco genial:

Passwords - Ahí van los passwords para todas las fases del game, hasta el final.

FASE 2 - MTUQNM
FASE 3 - TYZKRM
FASE 4 - STUJJX
FASE 5 - ZYZDNX
FASE 6 - KJKBWC
FASE 7 - CZZGKN
FASE 8 - QJKHTS
FASE 9 - APPEXS
FASE 10 - HUUYAT
FASE 11 - ZJKAFL
FASE 12 - RZZFTV

FIFA Soccer (MEGA)

Directo hasta el final - Un password para el final de la Copa con Brasil y Argentina. ¡Qué partidazo! Entonces hacé esto: en la opción Play Mode, seleccioná Restore, presioná Start y entrá con la seña **J**BH461MC**



The Ninja Warriors (SNES)



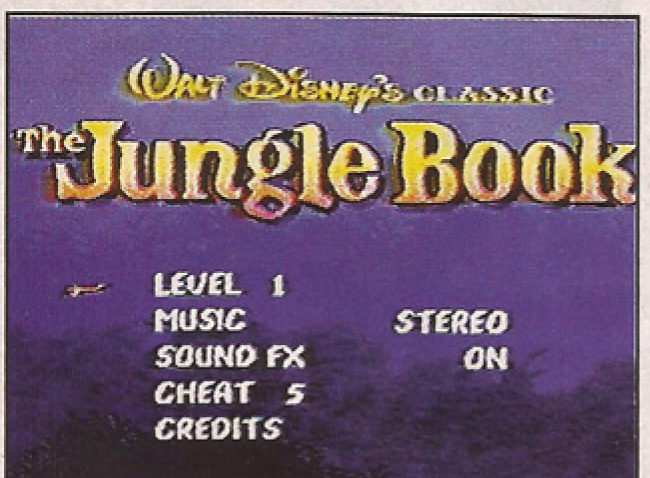
Sound Test - ¿Te gustaría jugar con las músicas y efectos sonoros del juego? Es sencillo: en la pantalla de presentación, esperá el mensaje Push Start, apretá L y R juntos y después Start. En seguida aparece una pantalla donde vos podés elegir los BGM (Back Ground Music) del game y disfrutar.

The Jungle Book

SNES

Selección de fases y efectos especiales - Hasta que por fin apareció un truco para este game. Atención: **en la pántalla en que aparece el logo Virgin, hacé rapidamente la secuencia ↑ ↑ ↑, B, B, Y, Y, Select, ↑ ↓ ← →, B, ↑, Y.** En seguida vos entrás en una pantalla de opciones especial en que se puede hacer la





selección de la fase. Seleccioná el número 5 para la opción Cheat y vas a conseguir dos efectos especiales del juego: apretando el L, Mogli es capaz de volar; apretando el R, el game se pone en cámara lenta. ¿Genial, no?

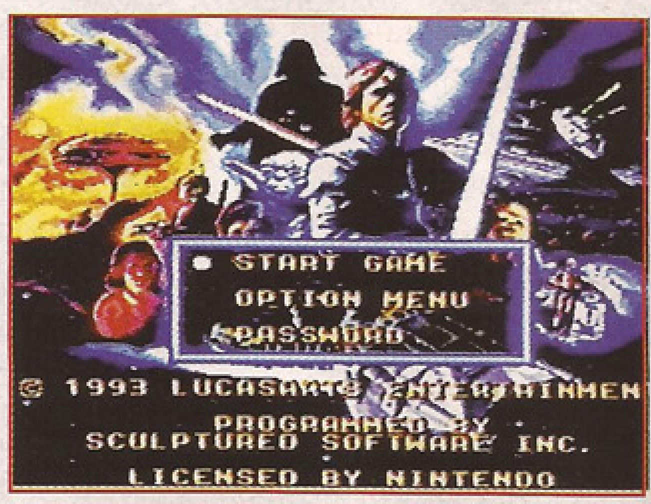
Rock'n'roll Racing

SNES

Más dinero - ¿El dinero nunca sobra, eh? Para comenzar el juego con $ 999.000, basta conseguir acceso a la pantalla de passwords y disparar contra el código **J89! C02V WS6M** para el nivel Warrior.

Super Empire Strikes Back

SNES



Debug Mode - Fijate en el truco para lograr acceso al Debug Mode del juego y elegir el número de vidas, arma, fase y nivel de energía. **En la pantalla de presentación, hacé la secuencia A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X.** Comenzá el game, y, en cualquier momento, apretá L y R en el control 2 para conseguir acceso a la pantalla del Debug. Si querés saltar hacia la etapa siguiente, basta apretar el Start en el control 2.

Todo poder - Para comenzar el game ya con todos los poderes de Jedi, hacé la secuencia **B, R, A, Select, Y, A, B, Y, A, B, Start, Start, A, L, L, Start** en la pantalla de presentación. Y que la Fuerza te acompañe.

Ninja Gaiden

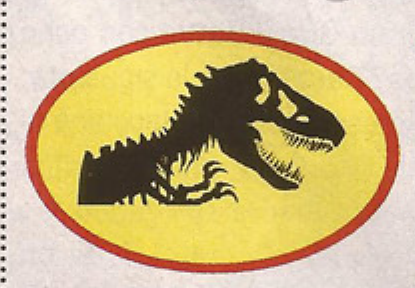
GAME GEAR

Password - Ahora vas a reventar todo con estos passwords. Fijate:

Invencibilidad - NODIE
Final del game - MONTY
Act 2 - SMUGGLING:NINJA
Act 3 - SKYSCRAPER:GIDEN
Act 4 - COUNTERATTACK:DRGON:SWORD

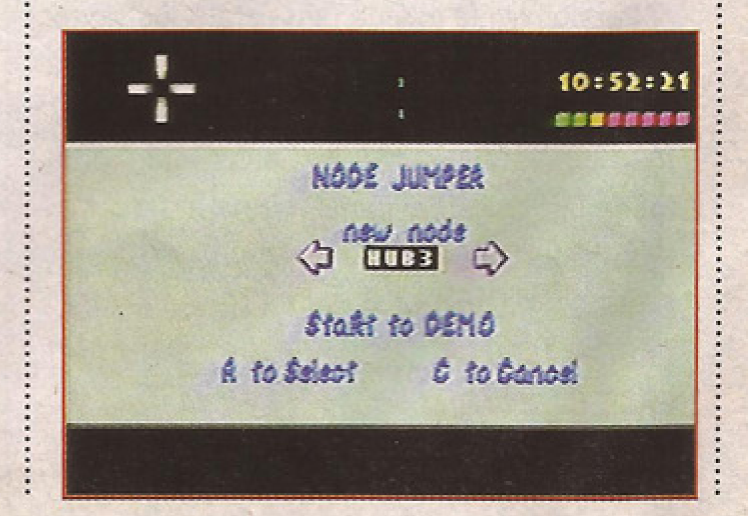
Jurassic Park

SEGA CD



Saltá de nivel - si vos sos uno de los chiflados que todavía continúa tratando de descifrar este juego alucinante, ahí va una ayuda grosa. El objetivo es hacer aparecer una pantalla llamada Node Jumper, y para eso, tenés que seguir las instrucciones paso a paso:

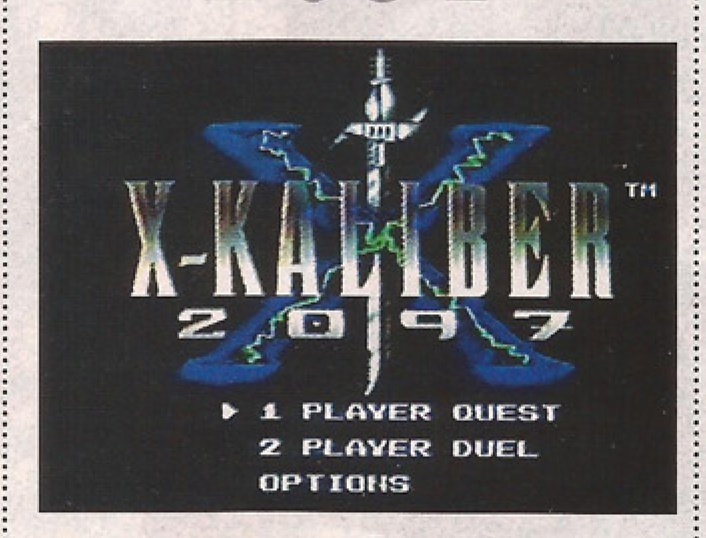
1. **Tomá un huevo** de dinosaurio.
2. Andá al Visitor's Center y **agarrá una especie de alicate** (pliers) de la caja de herramientas.
3. Usando el alicate, **retirá la tarjeta azul** de una maquinita del parque.
4. Volvé al Visitor's Center, subí las escaleras y **entrá en la segunda puerta de la derecha usando la tarjeta azul.**
5. Buscá la incubadora que hay en la sala y **poné el huevo de dinosaurio a empollar.**
6. Andá hasta la sala de la computadora y salvá el juego. Si todavía hubiera espacio en la memoria del sistema, salí de la sala, da unas vueltas, volvé a la computadora y salvá el juego de nuevo. **Hacé esto hasta que la computadora no acepte más salvar el juego por falta de memoria. Ahí vos seleccionás NO y salís de la sala. Una vez fuera de ella, apretá Start** y listo: va a aparecer la pantalla Node Jumper y basta usar el Direccional para elegir la etapa. Si en el medio del juego vos querés llamar esta pantalla, basta apretar Start de nuevo. Pero solamente entrará si no has perdido la vida.



Clásicos

X-KALIBER 2097

SNES



Selección de fases - En la pantalla en que aparece el nombre del juego y el mensaje "1 player quest", hacé la siguiente secuencia: → → → → ↑ ↓ ← ↓ ↓ ↓. La música que esté tocando para y, en seguida, recomienza ...señal de que entró el truco. De inmediato apretá B y la pantalla te mostrará la opción para elegir etapas. Usá A para entrar en ellas. Simple, ¿no?

Invencibilidad - Después de experimentar todas las fases del juego, ¿qué te parece volverte invencible? En la misma pantalla del truco anterior, hacé la secuencia ← ← → → ↓ ↑ → ↑ ↑ ↑. ¿Te diste cuenta del detalle? Es exactamente lo contrario de la secuencia de la selección de fases. En seguida, accesá la pantalla de opciones normal del juego y vas a ver que apareció un ítem llamado No Damage. Seleccioná ON para él y te volverás invulnerable.

OPTIONS
DIFFICULTY 3 NORMAL
LIVES 3
CONTINUES 4
SOUND MODE STEREO
▶NO DAMAGE ON
CONTROL SETUP
MUSIC TRACKS 00
EXIT

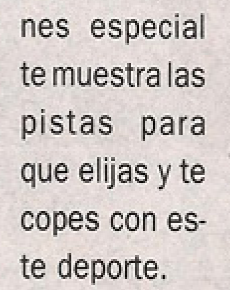
Cliffhanger

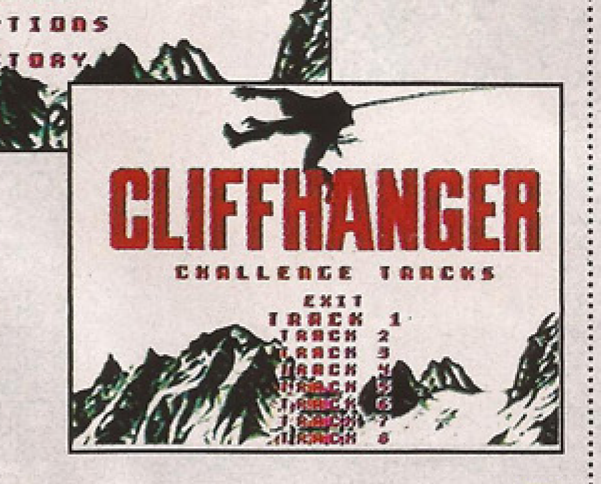
SEGA CD

99 Continues - ¿No te parece que con esta montaña de Continues vas a poder terminar el juego? Para conseguirla, en la pantalla de presentación hacé la secuencia de comandos ← →, **Start, C y A con el control 2.** ¿Fácil, no?

Solamente snow-boarding - Este truco es para los que disfrutan en la fase de snow-boarding (skate en la nieve). Para ir derecho a ella, en la pantalla de presentación, hacé la secuencia A, B, C, ↓ y ↑ con el control 2.

Game dentro del game - Este truco es una masa: permite que practiqués snow-boarding en ocho circuitos diferentes con cuenta de tiempo. Es como un game nuevo dentro del game. En la pantalla de presentación, solamente tenés que hacer la secuencia C, B, A, ↑ ↓ ← →, Start en el control 2. Una pantalla de opciones especial te muestra las pistas para que elijas y te copes con este deporte.





SNOW BROS. JR.

GAME BOY

Selección de etapas - Visitá las etapas del game en el orden en que más te guste. En la pantalla de presentación, mantené apretados los comandos ↑, B y Select y recién entonces apretá Start.



GOLDEN AXE 2

MEGA

Golden Axe fue uno de los primeros juegos de acción de los arcades: dejaba atrás el esquema de Pac-Man y de Space Invaders, y tampoco era de lucha. Una innovación de Sega. En la primera versión, el hacha de oro mágica (Golden Axe) había sido robada y estaba siendo usada para dominar el mundo. Tres guerreros parten para recuperarla. Esta versión fue transportada a los cartuchos del Master y del Mega. Las versiones 2 y 3 del arcade no aparecieron por estos pagos, pero sí se vieron en cartuchos para el Mega. Te pasamos estos trucos copados para la versión 2 del Mega, para que recuerdes viejos éxitos y consigas nuevas victorias.

Trucos Geniales - En seguida de la apertura, sujetá los botones A, B y C y apretá Start. Soltá el B y el C pero sujetá el A. Apretá B y C al mismo tiempo **para entrar en el menú de opciones.** Soltá B y C y, apretando A, andá hasta Exit. Sujetá el A y apretá B y C, al mismo tiempo, para volver al menú principal. Continuá con el dedo firme en A, pero soltá B y C. Continuá sujetando A y apretá B y C, al mismo tiempo, **para elegir el número de jugadores.** Sujetá A, B, y C para elegir personaje, y apretá Start **para elegir la fase.**

Créditos extras - En la pantalla de presentación, seleccioná Options y apretá A+B+C. Al entrar en el modo de opciones, soltá solamente el A. Seleccioná Exit y apretá Start. Seleccioná el número de jugadores, después el modo Normal y apretá A. Si lo conseguiste, **ganaste 8 créditos.**



ULTRAMAN THE ULTIMATE HERO
Bandai

Lucha - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●
ORIGINALIDAD	●●●

El game es perfecto para los fans de la serie y los gráficos son excelentes. El único defecto es la jugabilidad: las respuestas son muy lentas.

COMANDOS

A	Puñetazo débil
B	Puñetazo fuerte
C	Patada débil
R	Patada fuerte
← ←	Voltereta
↓ → + B	Suelta rayo triple
↓ ← + B	Suelta bola de láser
↓ ← + A	Suelta bola de láser lenta
↓ → + A	Suelta magia doble

★ Cuando la barra de energía está completa y comienza a guiñar, en vez de la bolita azul, apretá L para disparar el rayo de protones, el arma más poderosa de Ultraman.

Mucho antes de Jaspion y compañía, Ultraman ya enfrentaba monstruos tenebrosos y salvaba a la humanidad de la destrucción. La muchachada de los años '70 no se perdía un solo episodio en la televisión. Ahora Ultraman vuelve más "high-tech" que nunca. ¡La presentación de Bandai para el 3DO es imperdible! Los gráficos están alucinantes, con imágenes digitalizadas, movimientos perfectos y un zoom genial que acerca a los combatientes en el momento de las luchas. El sonido está copadísimo: ¡mucho mejor que en la serie!

¡El momento de la llegada de Ultraman es una masa!

Salen rayos para todos lados...



Invasión de Monstruos

El juego sigue la dinámica normal de la serie pero, al contrario del original, la mayoría de los personajes son occidentales. ¡El resultado es cómico! ¿Te imaginás un negrazo del Bronx hablando en japonés?

Como siempre, la Tierra comienza a ser invadida por monstruos, y sólo el escuadrón Ultra puede combatirlos. Como los monstruos son muy poderosos, nuestros amigos necesitan ayuda. Surge entonces Ultraman, un alienígena buenito que se estableció en la Tierra y se aloja en el cuerpo de un integrante del escuadrón.

Las peleas entre Ultraman y los monstruos son muy graciosas, con derecho a todo tipo de canallada. Esta vez, las terribles criaturas están más convincentes que las de la televisión. Por lo menos no parecen solamente personas dentro de disfraces de goma. La única excepción es Dada: éste muñecón no engaña a nadie.

Game Copado

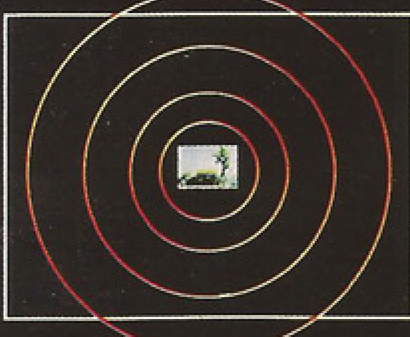
Ultraman CD es un juegazo, con acción suficiente para dejar a cualquiera con el corazón en la boca. Si vos sos fan del héroe que vino del espacio ...¡aprovechá! Es la mejor manera de calmar tu nostalgia.



Este es el integrante del Escuadrón que aloja a Ultraman en su cuerpo. A la hora de las peleas, él siempre desaparece.

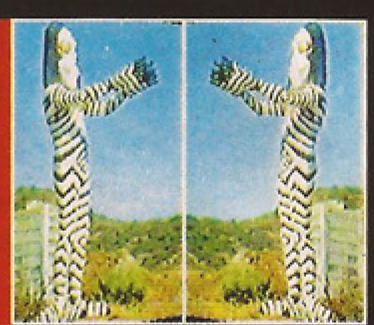
DATA BASE

Muestra los mejores momentos de Ultraman y del Escuadron Ultra en la lucha contra los monstruos. Lo más copado es que vos podés alterar las pantallas. ¡Se pueden hacer unas rotaciones bien locas y unos zooms alucinantes!





Usá los botones normales para hacer zoom y el direccional para las rotaciones. Después buscá un pañuelo para secarte la baba...

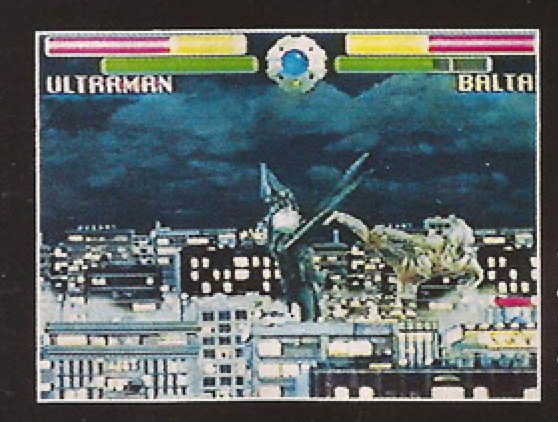


ULTRAMAN
THE ULTIMATE HERO

MODOS DE JUEGO

VS MODE

Son desafíos que vos hacés contra la computadora o contra un amigo. Las luchas son necesariamente entre Ultraman y un monstruo.



Antes de encarar el juego, es buena idea mandarte unos duelos para comprender las mañas de los monstruos.

VISUAL MODE

Tres monstruos (Baltan, Kemular y Redking) aparecen en la Tierra y deben ser destruidos por el Escuadrón Ultra, con la valiosa ayuda de Ultraman. Para la misión, vos tenés solamente una vida y 9 Continues.



Antes de enfrentar a los monstruos, siempre se desarrolla una pequeña historia. ¡Fijate solamente qué perfección visual!

BATTLE MODE

Es el modo principal. Ultraman se enfrenta a los siete monstruos y después a Baltan 2, un clon del primero. Vos comenzás con una vida y tres Continues. Pero ganás un Continue extra a cada treinta mil puntos.

銀色の追跡者
バルタン星人登場
STRIKE - VTOL SHOOTING
YES NO

En esta pantalla colocá Sí (Yes) para poder atacar al monstruo primero con un avión. Así, él pierde un poco de energía antes de enfrentar a Ultraman.



En el avión, usá B para tirar. Colocá tu mira en la mira color rosadito para hacer los mayores estragos posibles en el bicharraco.

MONSTRUOS



BALTAN



KEMULAR



REDKING



TELESDON



DADA



JAMYRA



GOMORA



REAL PINBALL
Japan Dataworks

Pinball - 1 jugador

GRAFICO	●●
SONIDO	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●
JUGABILIDAD	●
ORIGINALIDAD	●●●

No da para arrojar bolas fuertes y las respuestas son muy lentas. Las máquinas deberían tener más banderitas y canaletas.

COMANDOS

L y R	Controla los flipers
A	Lanza la bola
C	Da créditos
X	Cambia de máquina
Direccional	Hamaca la máquina (si fuera demasiado brusco da Tilt)

★ **Para campeones: se pueden juntar hasta tres bolitas de juego simultáneamente.**

REAL PINBALL

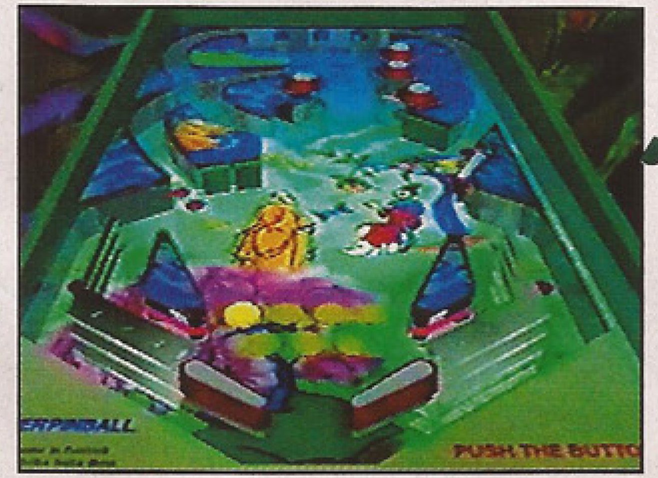
Una consola que se precie no puede quedar sin games de pinball. Son clásicos. Pero ocurre que el primer CD del género presentado para el 3DO es una gran decepción. Japan Dataworks trató de hacer un pinball a la moda antigua, pero no le salió bien. Los gráficos son razonables, pero están muy por debajo de la capacidad real del 3DO. Lo peor de todo es la jugabilidad: las respuestas son imprecisas y lentas. Además de eso, las máquinas son muy simples, con pocas banderitas y canaletas. Resumiendo: es lamentable producir un juego tan pobre para un aparato tan caro y sofisticado como el 3DO. ¡Pelota afuera!

MAQUINAS sin NOMBRE

La falta de creatividad es tanta que Japan Dataworks ni se tomó el trabajo de ponerle un nombre a las máquinas: se llaman Stage 1, 2 y así todas. Son cinco pinballs, inspirados en los elementos del fuego, agua, tierra, viento y cosmos. Para jugar en la quinta máquina, cosmos, tenés que tener buenos resultados en las cuatro anteriores.

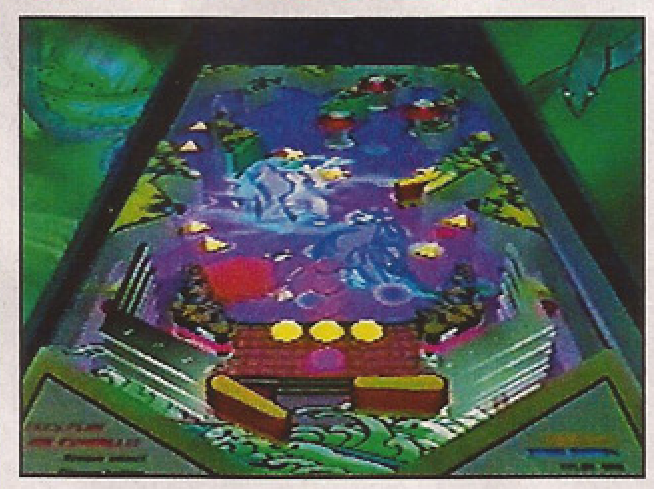
El resultado final es un pinball prehistórico, con pocos detalles y posibilidades de puntos. Sólo el aspecto visual resulta aceptable. De esta forma, el verdadero desafío del juego es su jugabilidad: no es posible dar "flipadas" fuertes, la bolita se arrastra por la pantalla y los propios flipers son un asco. Un pinball de verdad es otra cosa, hermano...

STAGE 1



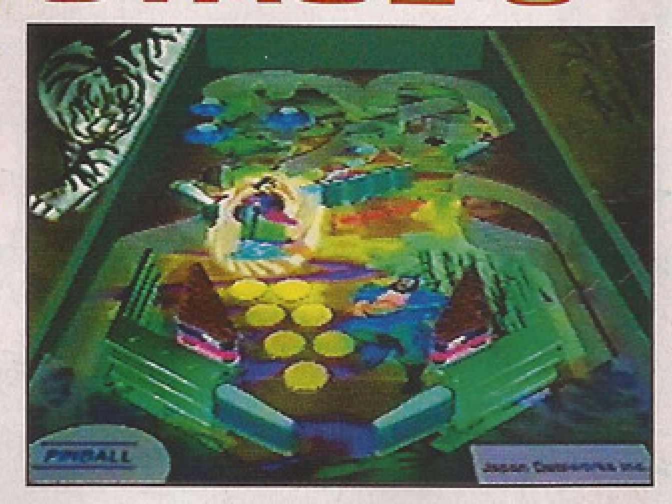
Cuando aparece la palabra Kickback, la bola que cae por los lados, vuelve. La fiesta dura mientras están encendidas las lucecitas.

STAGE 2



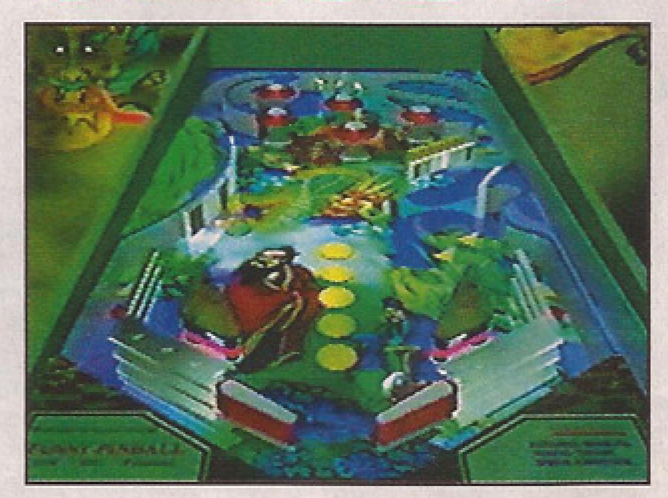
Al final de cada partido aparece el sorteo (Match). Si sale el número igual al tuyo, ganás una bola más.

STAGE 3



Cuando soltás la bola y acertás a la lucecita que está guiñando delante de la banderita, ganás 8.000 puntos.

STAGE 4



Entre las cuatro primeras máquinas, ésta es la que da más puntos. En compensación, tiene el récord más alto.

FANTASTIC GAME

Cabildo 2040 Local 98/99 • Tel/Fax: 788-9191 / 763-9883

Sega - CD - Game Gear - Game Boy - Super Game Boy - Super Nintendo - 3DO - Jaguar - Neo Geo - 32 X

ULTIMAS NOVEDADES



Panasonic 3DO • Juegos	
FIFA	$ 99
Guardian	$ 80
Mega Race	$ 90
Patanicks	$ 99
Way of the Warriors	$ 99
Micrcosm	$ 70
Stellar-7	$ 60
Shodown	$ 80
Soccer Kid	$ 60












Aceptamos todas las tarjetas

Venta por mayor y menor • Importador Directo










SUPER NINTENDO

Super Nes C/Joystick	$ 189
Super Nes completo	$ 250
Son King Kon	$ 117
Mortal Kombat II	$ 110
Stunt Race FX	$ 90
Maximun Carnage	$ 99
Virtual Bart	$ 110
Super Street Fighter II	$ 99
Samurai Sowdown	$ 110
FIFA Internat Soccer	$ 90
The Death ...Superman	$ 110
Super Metroid	$ 90
NBA Jam	$ 90
Cart Famicon	$ 15 a 50

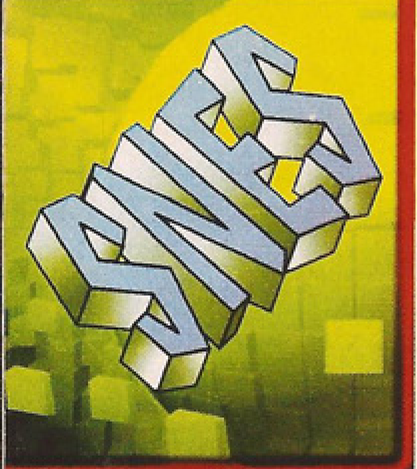
GENESIS

Genesis I c/ 2 Joystick	$ 180
Genesis II	$ 190
Genesis 32 X	$ 300
Mortal Kombat II	$40
Super Street Fighter II	.50
Sonic & Knuckles	$ 35
Virtual Bart	$ 40
FIFA Internat Soccer	$ 25
Ren & Stimpy	$ 25
Virtua Racing	$ 90
NBA Jam	$ 25
Samurai Shodown	$ 90
El ~Increíble Hulk	$ 35
Lion King	$ 50

SEGA CD

Star Wars Rebel Assault	$ 90
FIFA Internat Soccer	$ 80
Tomcat Alley	$ 90
Samurai Shodown	$ 120
Mortal Kombat	$ 60
Dragon's Lair	$ 70
Sonic CD	$ 70
Lunar The Silver Star	$ cons.
Jurassic Park	$ 70
Mad Dog Mc Cree	$ 70
Batman Return	$ 50
Cliffanger	$ 50
Robo Aleste	$ 50

MEJORAMOS CUALQUIER PRECIO DE CONTADO EFECTIVO



WILDTRAX

WILDTRAX
Nintendo
Carrera - 1 ó 2 jugadores
8 Mega y chip FX 2
Cartucho japonés



GRAFICO	●●●
SONIDO	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●
ORIGINALIDAD	●●●

La idea de Nintendo fue muy buena. Pero Wildtrax es lento y las respuestas son bastante pobrecitas. En general, es una buena diversión. Pero los que ya vieron el juego Starfox no van a poder ocultar su frustración.

¡Uau! Salió finalmente el segundo cartucho con el chip Super FX. WildTrax (Stunt Race FX, en los Estados Unidos) es un game de carreras que usa gráficos poligonales. Pero no te pongás demasiado contento. WildTrax es lento y tiene unos gráficos poco copados. Las músicas son aburridas y no combinan con la velocidad. Inspirado en Virtua Racing, el cartucho ofrece tres visiones de la pista. La más genial (¡y difícil!) se tiene estando dentro del auto. El mayor defecto de WildTrax es ser un poco infantil. Pero si te copás con games de carreras y tenés un cariño especial por Mario y su banda, acelerá con todo.

Estas son las tres visiones de la pista: detrás del auto, más adelante, y desde adentro.



COMANDOS

A	Freno (andando) y retroceder (parado)
B	Acelerador
Y	Turbo
X	Salto y bocina
L y R	Virajes bruscos (más fuertes que con el Direccional)
Select	Cambia visión

Modos de Juego

WildTrax tiene cuatro modos de juego: Speed, Stunt, Battle y Free. El modo Stunt es el más divertido y da nombre a la versión norteamericana del cartucho. En el mismo vos te metés en la piel de un doble de riesgo (stunt, en inglés) y enfrentás diversas situaciones delicadas. La Free Trax, es como su nombre lo sugiere un entrenamiento. Podés optar por cualquiera de las pistas del Expert o del Novice, incluso la fase de bonus. Y solamente en el entrenamiento podés correr con la 2WD, una moto alucinante. No se necesita ni decir que va a aparecer un truco para poder jugar con la moto en los otros modos. Y sí, Nintendo sigue siendo una fiera en esto...

Cuidado con las rampas

En el juego aparecen enormes rampas. Para caer con la trompa del auto hacia abajo, (como en la foto) apretá ↑.

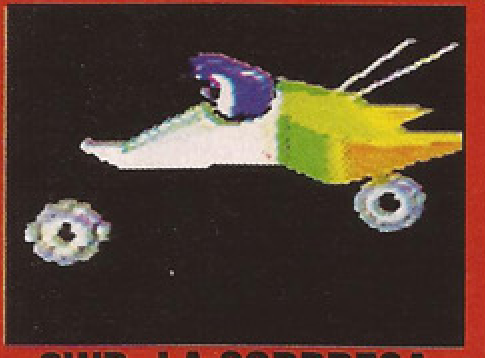




Si encontrás que vale la pena caer con la trompa hacia arriba, la solución es invertir y apretar.

Autos Cómicos

Los autos del cartucho son divertidos: los ojitos siempre te están mirando cuando el auto choca o toma un ítem. Fijate qué podés esperar de cada uno.



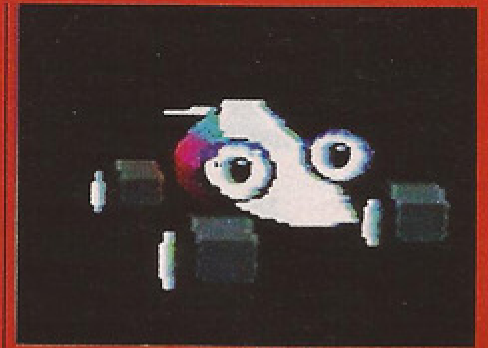
2WD, LA SORPRESA

La motito 2WD es lo más piola del juego. Mezcla un poco de cada auto y es la más divertida. Sólo falta descubrir cómo jugar con ella en cualquier modo.



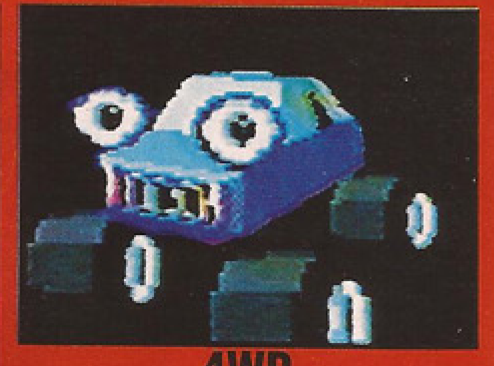
CUPE

El típico término medio satisfactorio. Su velocidad final es 190, volviéndolo el auto más equilibrado.



F-TYPE

El nombre de este veloz bólido es un homenaje a la F-Cero. Débil y de aceleración lenta, tiene la mayor velocidad final: 220 por hora.

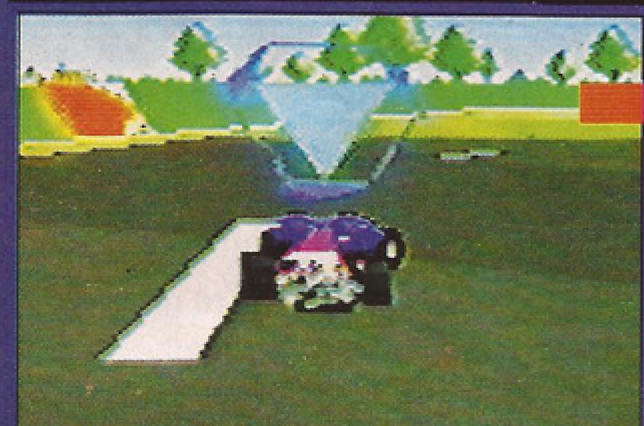


4WD

Es una camioneta resistente y de aceleración rápida. Su velocidad final es la menor de todas.

Para entender la pantalla

El marcador azul (BOOST) es el turbo, y el rojo (DAMAGE) indica tu energía. Tomá los ítems azules y los rojos para aumentar el turbo y la energía, respectivamente.



Basta pasar por encima de este polígono azul para aumentar el turbo.



Lo mismo vale para este ítem rojo, que aumenta tu life (energía).

Speed Trax

Son 4 pistas y una fase de bonus en cada nivel de dificultad (Expert y Novice). Las pistas deben ser hechas en el orden y la fase de bonus solamente aparece después de que vos vencés las dos primeras pruebas. Venciendo las otras dos ...¡uau!, ¡sos Campeón!



King's Forest es la primera etapa en el Expert. Vencé esta prueba y la siguiente ...



...hacete el as del volante en la fase bonus a bordo de este camión destartalado ...

...salí primero en la Night Cruise (cuarta y última prueba)...



... y festejá el título. ¡Felicitaciones, campeón!

★ Empezás con dos autos y ningún Continue. Si cruzás la línea final en cuarto lugar, chau, fuiste. ¡No vayás a derrapar!

★ Estate atento para cruzar el Check Point antes que se acabe el tiempo.

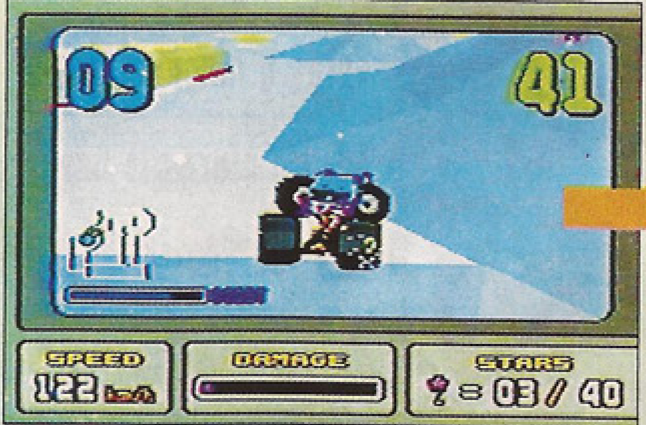
★ La fase de bonus no tiene la visión desde adentro del auto. Pero tenés una perspectiva aérea. Si completás la vuelta, ganás una vida extra. En caso contrario, solamente más tiempo.

Stunt Trax

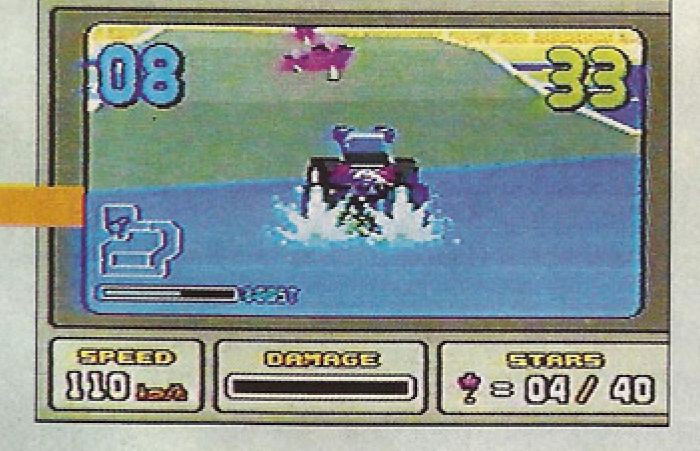
Arriesgate por caminos tortuosos y mostrá que sos un excelente "stuntman" (doble). Juntá las estrellas en el camino para ganar muchos puntos.



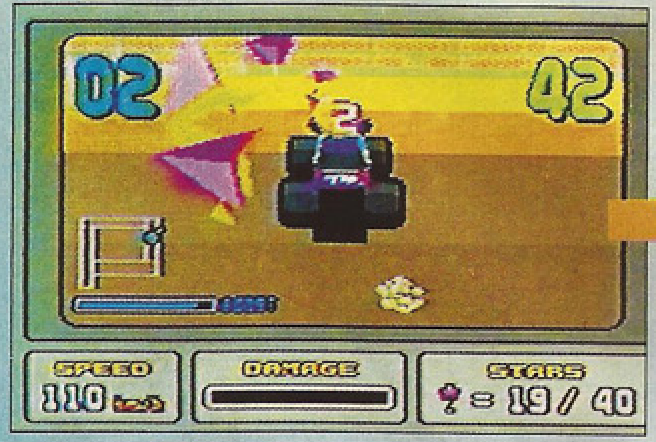
Los desafíos del modo Stunt Trax comienzan aquí en la largada. Hasta parecés un caballo de carreras saliendo de la gatera.



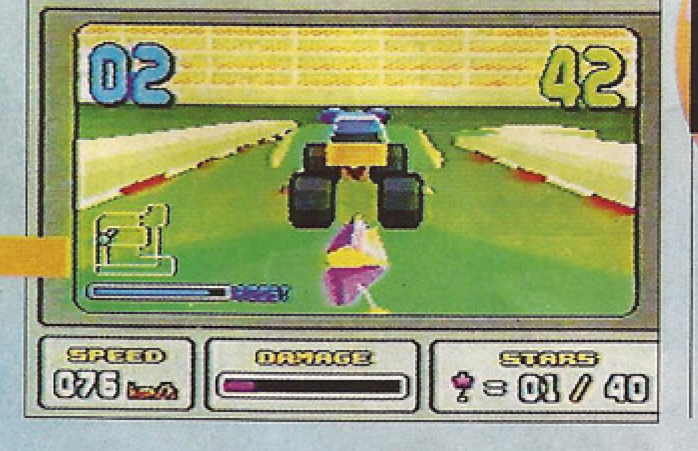
En la Ice Dance, el mayor obstáculo es la propia pista. ¡Resbaladiza como una aceituna!



La Blue Lake es la más bonita. En compensación, también es un poco más difícil.



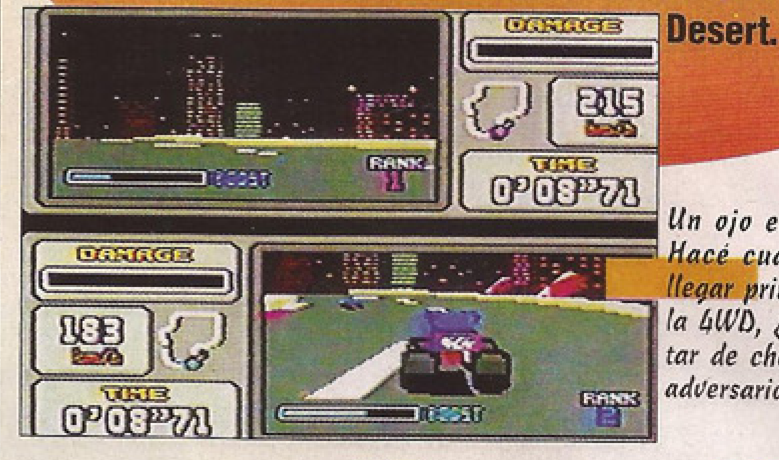
Rock Field es una pista árida, tipo interior de Texas. Cuidado con las rampas.



Up'N Down no es una disco de modr Solamente un sube y baja i stante pesadito.

Battle Trax

Es el modo para dos jugadores. La pantalla queda dividida en dos y ...cada uno por su lado. Ganás si llegás delante de tu adversario o si él se estrella. Podés competir en cuatro pistas diferentes: Marine Pipe, Port Arena, Cotton Farm y Toxic Desert.



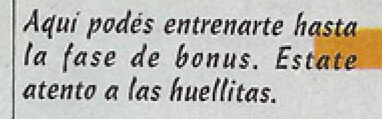
Un ojo en cada pantalla. Hacé cualquier cosa para llegar primero. Si jugás con la 4WD, ¿qué te parece tratar de chocar el auto de tu adversario?

Free Trax

¡Es la hora de entrenarse! Corré en la pista que prefieras con el auto que más te guste. Vale todo, incluso dar un paseo con la supermoto 2WD. La única diferencia de estas pistas para las carreras de verdad es la ausencia de obstáculos. Por lo tanto, el tema es familiarizarte con los trazados, ¿OK?



La amarillísima 2WD en acción en el alucinante túnel debajo del agua. ¡Es la mejor parte de todo el juego!



Aquí podés entrenarte hasta la fase de bonus. Estate atento a las huellitas.









CLUB TAKU

Atención con total experiencia en juegos

SUPER NINTENDO - GAME BOY -
3-DO JAGUAR -GENESIS - CDX-
SEGA CD - NEO GEO - GAME GEAR

Estos son los primeros
del ranking Taku ▶

CATEGORIA SEGA	CATEGORIA SNES
Germán Semid	Samuel Zaha
14 años	15 años



ENVIOS AL INTERIOR
TARJETAS DE CREDITO

Av. Cabildo 2280 - Local 89/90 - Tel.: 783-1742

JUEGOMANIA

SUPER NINTENDO
GAME BOY - SCOPE
GENESIS CDX
GENESIS - MEGA
SEGA CD GAME GEAR
SEGA 32X
PANASONIC 3DO
NEO GEO CD
ATARI JAGUAR 64 BIT

TODA LA GAMA DE ACCESORIOS
SERVICIO TÉCNICO

NOVEDADES SUPER NES

Fatal Fury Special - Mortal Kombat II
Samurai Shodown - Soccer Shotout
World Heroes 2 - Slammasters

NOVEDADES GENESIS - MEGA

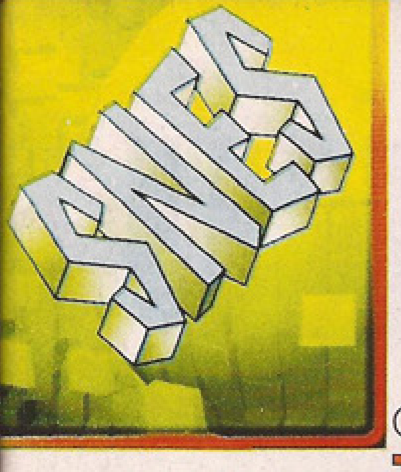
Mortal Kombat II - Fatal Fury 2 - Tazmania 2
Super Street Fighter II - Hulk - Sonic 4

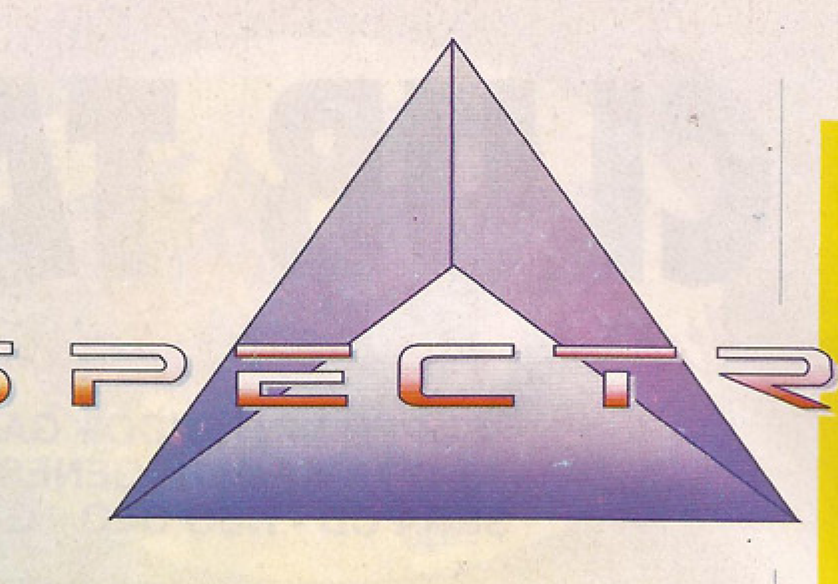
Club de Alquiler y canje de
GENESIS - MEGA - SUPER NES

Tomamos tus cartuchos usados como parte de pago

ENVIOS AL INTERIOR - 1/2 CUADRA DE PLAZA FLORES - TARJETAS DE CREDITO

Rivadavia 7055 Loc. 10 Galeria Dufau - Tel 611-9214





Antigua manía de los usuarios de Macintosh, Spectre puede ser definido como un paintball electrónico. Claro que no da para esperar el mismo nivel gráfico y sonoro de una computadora de 32 bits, en esta versión para el Super NES. Pero esto no compromete el grado de diversión del game, que puede enviciar a los que se copan con este género.

SPECTRE
Cybersoft

Estrategia - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

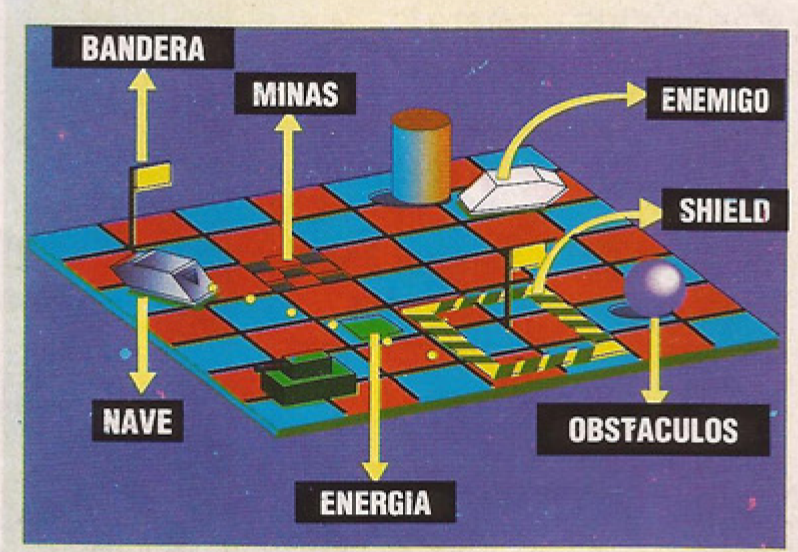
El game nos está debiendo la falta de passwords o un Modo Save. Siempre que te mueras tendrás que comenzar de cero.

COMANDOS

A	Cañón
B	Granada
X	Hyperspace
Y	Salto

★ **Usá el comando Hyperspace para salir del sofocón. El tanque cambia de lugar, pero hay un gasto de energía.**

★ **Comenzá una nueva fase eliminando a los enemigos. Cuando todo esté más tranquilito, hacé un reconocimiento del área para ubicar warp zones, cuadrados verdes y banderas.**



BATALLA VIRTUAL

El cartucho de Cybersoft trae batallas en un mundo virtual. Comandando Spectre, un moderno tanque de guerra, tu objetivo en cada fase es capturar banderitas que están esparcidas por este extraño mundo. Para pasar de nivel, basta rescatar cuatro banderitas. Lógicamente, la tarea no es nada fácil. Las fases están llenas de tanques enemigos, y como si esto no bastara, existen minas (cruces rojas) que explotan al ser tocadas.



Usá el radar para ubicar banderitas (puntos amarillos) y enemigos (rojos).

¡Hay una warp zone cerca! Al pasar sobre un número, vas a la fase correspondiente.

TIPOS DE TANQUES

Elegí entre uno de los tres tanques listos o montá el tuyo vos mismo.



Los tanques tiene tres características principales: blindaje, velocidad y munición.

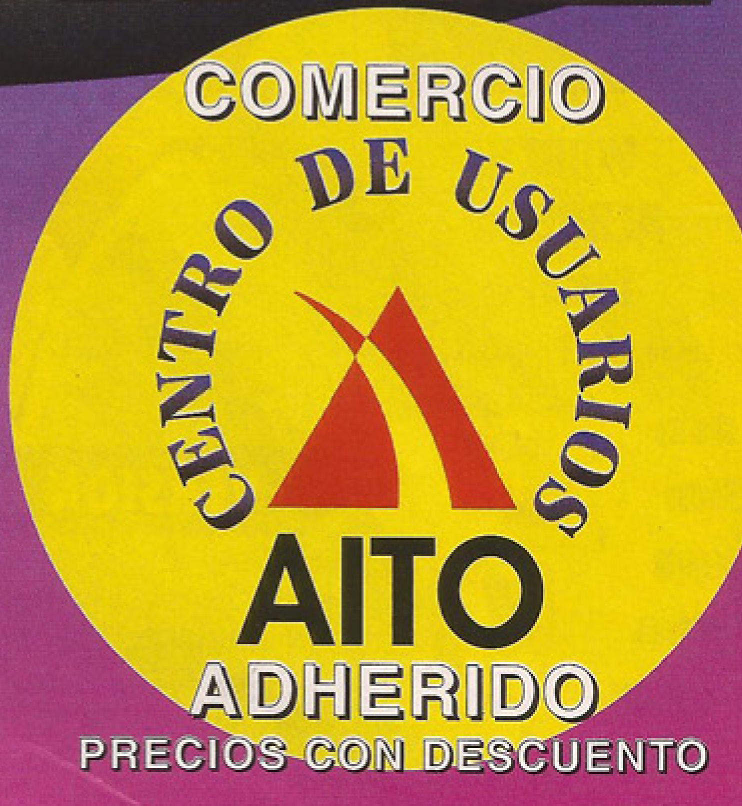
BALANCE	Bastante equilibrado, pero con poca velocidad. Eficiente en Arena y Base Raid del modo de 2 jugadores.
STRONG	Muy fuerte. Para ser perfecto necesitaría tener más municiones y ser más rápido.
SPEEDY	Rapidísimo, pero con poco blindaje y munición. Revienta todo en Flag Rally del modo de 2 jugadores.
CUSTOM	Tanque configurable. Vos tenés 15 puntos para distribuir entre velocidad y blindaje (en el máximo 9 cada uno) y munición (en el máximo 5).

OPCIONES PARA 2 JUGADORES

ARENA	ALLIED ATTACK	BASE RAID	FLAG RALLY
Vale todo. El jugador debe marcar 1000 puntos antes que su oponente. Destruí todo lo que sea posible. Si perdés una vida, te son restados 200 puntos de tu indicador. Con 500 puntos ganás una vida extra.	Los dos jugadores se unen con el objetivo de capturar las banderitas protegidas por tanques robots. Las vidas son compartidas y 500 puntos dan una vida extra. El truco es preparar emboscadas.	Opción que requiere estrategias de ataque y defensa. Cada jugador tiene un tanque. El número 1 es verde y el 2, amarillo. El objetivo es capturar la banderita del oponente. El esquema de puntuación es igual al de Arena.	Cada jugador debe capturar 10 banderitas, alcanzando 1.000 puntos. A quien pierde una vida le queda el marcador en cero.

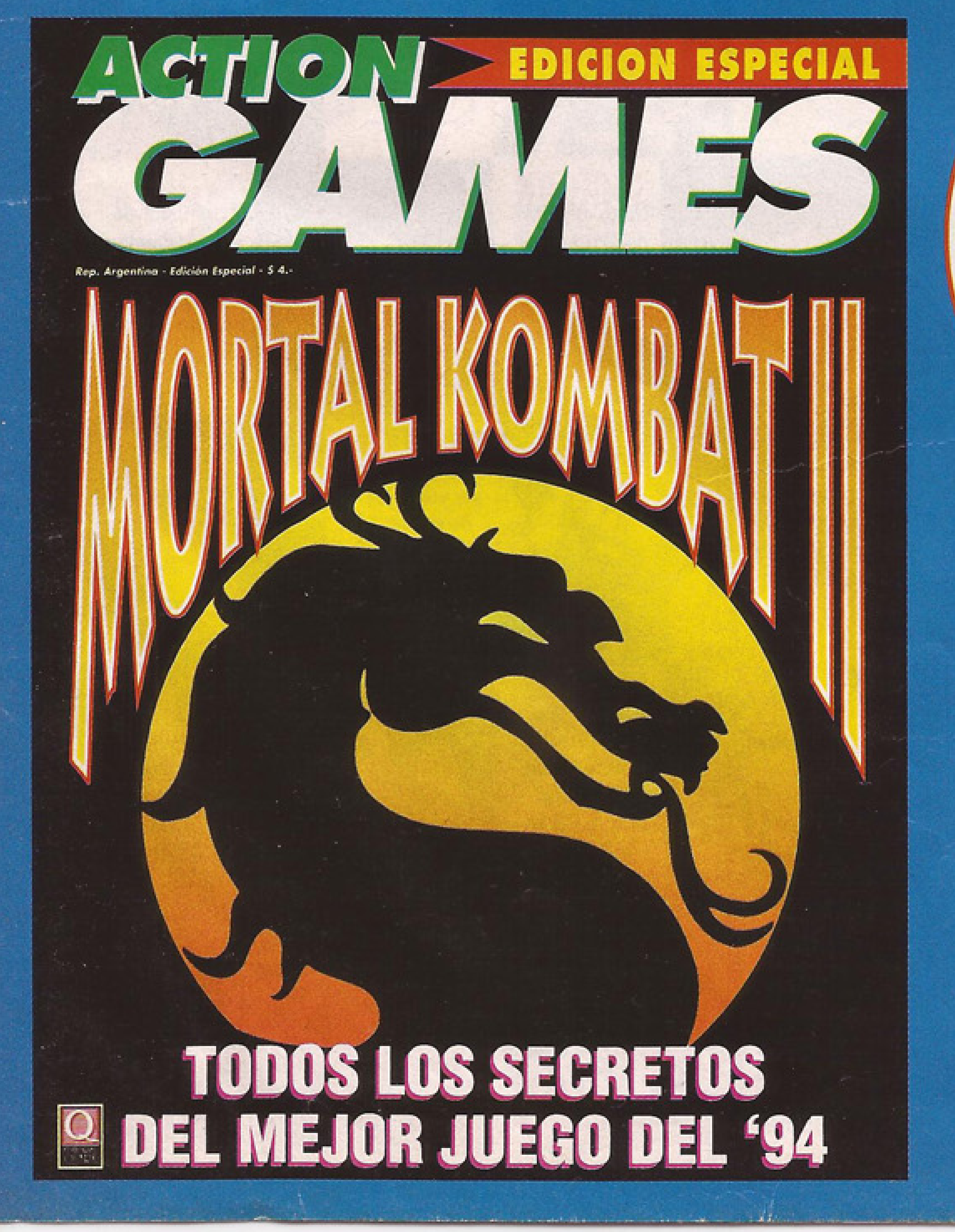
NEW GAME

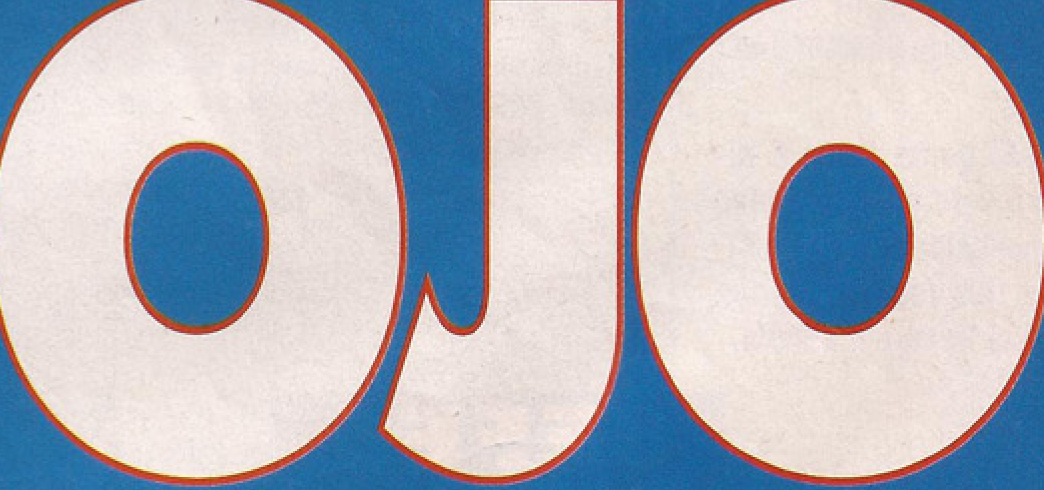
GRAN SURTIDO
EN CARTUCHOS Y CONSOLAS
DE: FAMILY - MEGA DRIVE
CD - CDI



Pasá a buscar tu carnet de usuario, o hacete socio del centro de usuarios

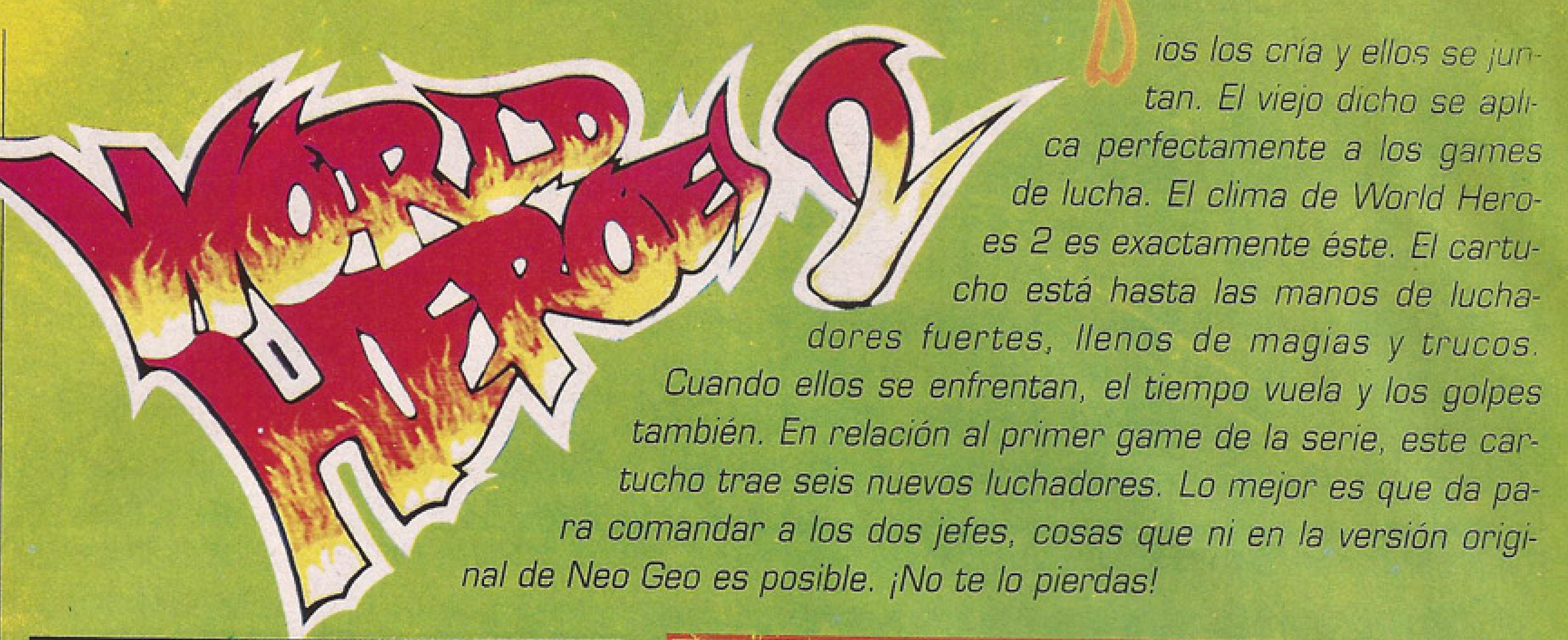
ESMERALDA 473 TEL.:326-2516





NO TE PIERDAS
LA EDICION ESPECIAL
DE ACTION GAMES
QUE SALE EL
15 DE FEBRERO.
PEDILE A TU KIOSQUERO
QUE TE LA GUARDE
PORQUE SE LA VAN A SACAR
DE LAS MANOS.
NO PODES DECIR
QUE NO TE AVISAMOS.





WORLD HEROES 2
Takara

Lucha - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

Está copado poder comandar a los jefes, pero la jugabilidad podría ser mejor.

COMANDOS

Y	Puñetazo
B	Patada
L o R	Arroja al oponente al suelo

★ **El game tiene 8 niveles de dificultad más 3 velocidades. Si preferís, los rounds pueden tener tiempo ilimitado.**

Dios los cría y ellos se juntan. El viejo dicho se aplica perfectamente a los games de lucha. El clima de World Heroes 2 es exactamente éste. El cartucho está hasta las manos de luchadores fuertes, llenos de magias y trucos. Cuando ellos se enfrentan, el tiempo vuela y los golpes también. En relación al primer game de la serie, este cartucho trae seis nuevos luchadores. Lo mejor es que da para comandar a los dos jefes, cosas que ni en la versión original de Neo Geo es posible. ¡No te lo pierdas!

VERSION BIEN HECHA

El pasaje del Neo Geo al Super NES resultó bien hecho. Es lógico que se quedaran en el tintero algunos detalles, al fin de cuentas el cartucho original de Neo Geo tiene 146 Mega y éste tiene apenas 24. Lo más importante es que el esquema de juego se mantuvo. Vos enfrentás desafíos simples en el Battle Mode y puede elegir cualquier personaje. En el Game Mode, vos elegís un luchador y las luchas finales son contra los jefes, N. Geegus y Dio.

DOS FORMAS DE LUCHAR

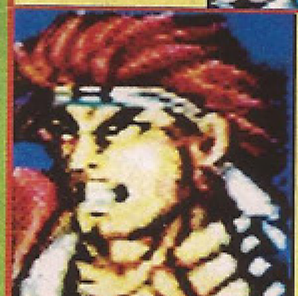
Podés luchar en la forma Normal o en la Death Match. En esta última, la barra de energía es enteriza, o sea, la lucha se transforma en una especie de guerra. La barra del luchador que está perdiendo disminuye a medida que la del otro va aumentando. Cuando un luchador cae, el truco es quedarse apretando los botones para que resucite. Para aumentar la dificultad, los escenarios están infestados de bombas, espinas y otras cositas. ¡Yupi, yupi...viva la fiesta!

HANZOU Ninja japonés de 26 años con 1,75 m y 69 kg.



BROCKEN Militar alemán de 31 años con 1,85 m y 200 kg.





FUUMA Ninja rival de Hanzou. Tiene 26 años, 1,75 m y 70 kg.



CAPTAIN KIDD Pirata de origen desconocido, con 28 años, 1,90 m y 78 kg.

J. CARN Conquistador mongol de 36 años con 1,70 m y 120 kg.





ERICK Vikingo noruego de 45 años con 2,03 m y 172 kg.





DRAGON Chino maestro de artes marciales de 27 años con 1,65 m y 50 kg.



SHURA Luchador de ox tailandés de 20 años con 1,67 m y 50 kg.

RASPUTIN Hechicero ruso de edad desconocida con 1,80 m y 68 kg.



RYOKO Luchadora de yudo japonesa de 16 años. Mide 1,62 y pesa 48 kg.





JANNE Misionaria francesa de 19 años con 1,68 m y 53 kg.



MUDMAN Hechicero de Nueva Guinea de 17 años con 1,66 m y 48 kg.

MUSCLE POWER Luchador norteamericano de 39 años con 2 m y 135 kg.





J. MAXIMUM Jugador de fútbol americano, 28 años, 2,15 m y 107 kg.



JEFES



N. GEEGUS

Explosión - ↓ 2seg, ↑ + puñetazo

Transformación - Apretá puñetazo y patada al mismo tiempo que él se transforma en otro personaje.



DIO

Corrida con cuchillo arriba - ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo

Corrida con cuchillada baja - ← ↙ ↓ ↘ → + patada

Cuchillada en lo alto - ← ↙ ↓ ↘ ↑ + patada

Magia - ↓ ↙ ← → + puñetazo

LOS LUCHADORES



HANZOU

Magia - ↓ ↘ → + puñetazo

Dragon Punch - → ↓ ↘ + puñetazo
Giratoria - ↓ ↙ ← + patada
Magia Doble - ↓↘→↓↘→ + puñetazo
Patada en lo alto - ↓ ↘ → + patada
Salto doble - ↑ ↑



BROCKEN

Magia que suelta por el brazo - ↓ ↘ → + puñetazo

Magia que suelta por el pie - ↓ ↘ → + patada
Puñetazo con magia - ↓ → ↘ + puñetazo
Torpedo - Salto + → + B + Y
Choque - apretá puñetazo rápidamente

J. CARN

Magia - ↓ 2seg, ↑ + puñetazo

Hombrazo - ← 2seg, → + puñetazo
Deslizada - ↘ + patada



CAPTAIN KIDD

Magia de la carabela - ↓ ↘ → + puñetazo

Tiburón - ← 2s, → + puñetazo
Tiburón hacia arriba - ↓ 2seg, ↑ + puñetazo
Patada doble - ← 2seg, → + patada

J. MAXIMUM

Magia encima - ↓ ↘ → + puñetazo

Magia en el pie - ↓ ↘ → + patada
Cabezazo - ↓ 2seg, ↑ + puñetazo





ERICK

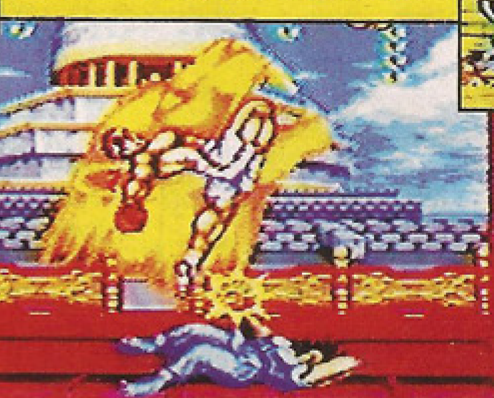
Magia de la ola - ↓ ↘ → + patada

Soplo de hielo - ↓ ↘ → + patada
Cornada - ← 2seg, → + puñetazo
Martillo - ↓ 2seg, ↑ + puñetazo

DRAGON

Dragon Kick - ↓ ↑ + patada

Secuencia de puñetazos - apretá puñetazo, rápidamente



SHURA

Muetai Kick - ↓ ↑ + patada

Gancho - ← 2seg, → + puñetazo
Directo - ← 2seg, → + patada
Corrida con puñetazo - puñetazo + patada



MUSCLE POWER

Pilón - 360° en el Direccional + puñetazo

Voladora - ↓ ↘ → + patada
Carrera con codazo - ← 2seg, → + puñetazo



RYOKO

Bola de fuego - → ↓ ↘ + puñetazo

Arrojar al enemigo en el suelo - ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo
Salta y patea - puñetazo y patada juntos

JANNE

Magia - ← 2seg, → + puñetazo

Espadazo en lo alto - ← 2seg, → + patada
Espadazo que derriba al adversario - ↓ 2seg, ↑ + patada
Secuencia de cachetazos - llegá cerca y apretá patada
Deslizada - ↘ + patada



MUDMAN

Magia - ↓ ↘ → + puñetazo

Giratoria - ↓ ↙ ← + puñetazo
Hechizo - llegá cerca y apretá patada
Secuencia de puñetazos - llegá cerca y apretá puñetazo

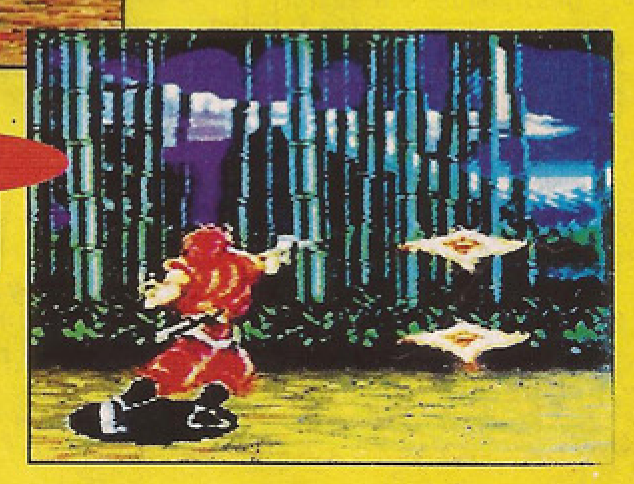




RASPUTIN

Magia (puede ser hecha en lo alto) - ↓ ↘ → + puñetazo

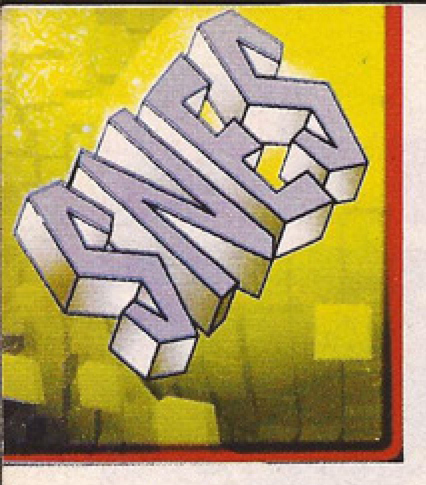
Thunderball - ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo
Giratoria (puede ser hecha en lo alto) - ↓ ↙ ← + puñetazo
Patada en lo alto - ↓ ↘ → + patada
Golpear al adversario en el suelo - llegá cerca y apretá patada



FUUMA

Magia Doble - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + puñetazo

Magia - ↓ ↘ → + puñetazo
Dragon Punch (puede ser hecho en lo alto) - → ↓ ↘ + puñetazo
Giratoria - ↓ ↙ ← + patada
Salto Doble - ↑ ↑



WINTER EXTREME
Electro Brain
Deporte - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●

El juego quedaría más copado si trajera rampas, más obstáculos y modalidades.

COMANDOS

A	Saltar
B	Acelerar
L y R	Girar
Y	Giro fuerte
X	Parar

★ Los comandos son configurables en hasta nueve opciones. Y hay hasta una especial para zurdos. Joya, ¿no?

★ Si te salís de la pista, aparecen flechas amarillas indicando hacia qué lado tenés que ir.

★ Desviándose sin querer del Check Point, nada de tiempo extra.

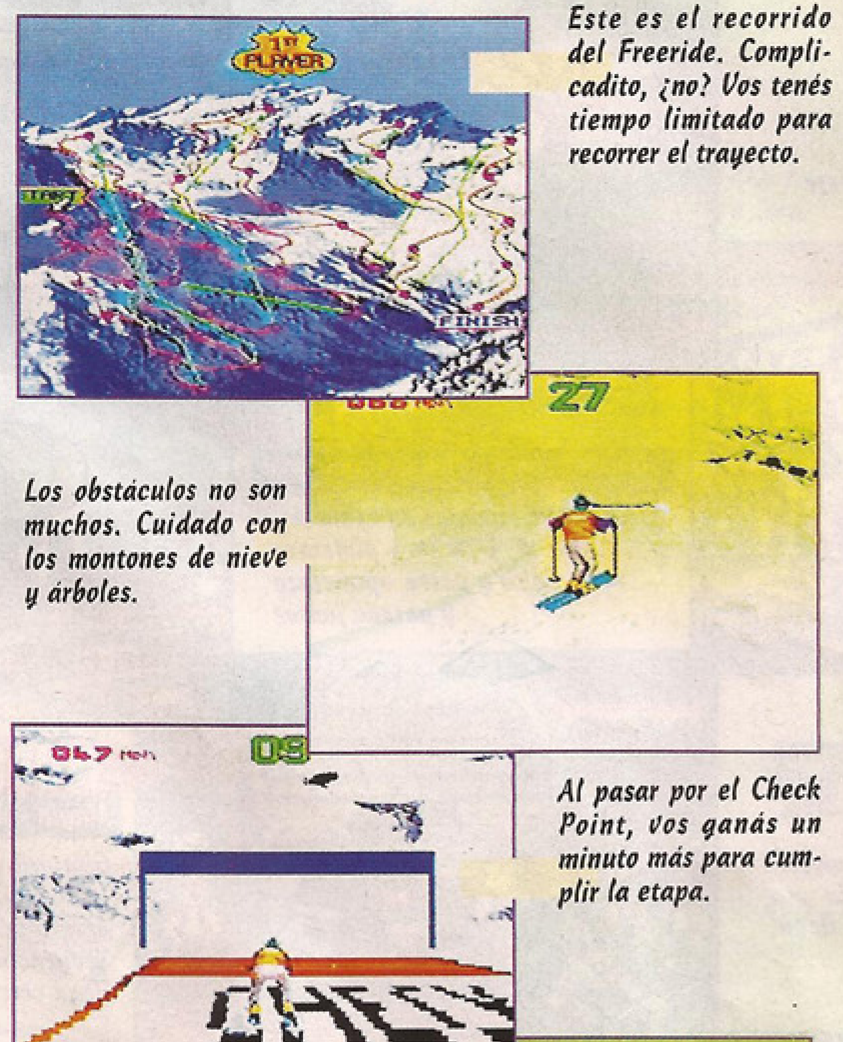
★ Las condiciones del tiempo y el color del cielo cambian haciendo más interesante el aspecto visual.

Brrr!!! Tu SNES va a entrar a una zona fría. Skiing and Snowboarding Winter Extreme es un game para probar tus reflejos y coordinación. Esquiar en las montañas con la tabla o el esquí empleando mucha habilidad es lo que cuenta. El juego es bien simple y tiene solamente tres modalidades. Digamos que no es ningún Winter Olympic Games, presentado para Mega y SNES por U.S. Gold, pero tiene el mismo ritmo. Es verdad que en Sudamérica no son muchos los que pueden disfrutar los deportes de invierno, pero ya que se trata de un videogame, no necesitás viajar y podés disfrutar un poco. ¡Ah! ...Si tenés el estómago medio flojo para el vértigo, no jugués despues de comer.

SKIING AND SNOWBOARDING
WINTER EXTREME

OPCIONES HELADAS

El cartucho está bueno para los gamers que se confunden si les dan miles de opciones. Es sencillo: vos podés esquiar con la tabla (snowboard) o el esquí (ski) en tres modos diferentes: el Freeride, Training o Compete. Siendo que en estos dos últimos podés elegir tres tipos de pruebas: Slalom, Giant y Downhill.



Este es el recorrido del Freeride. Complicadito, ¿no? Vos tenés tiempo limitado para recorrer el trayecto.

Los obstáculos no son muchos. Cuidado con los montones de nieve y árboles.

Al pasar por el Check Point, vos ganás un minuto más para cumplir la etapa.

Agua en la pista y peligro seguro. Vos resbalás y perdés el control.

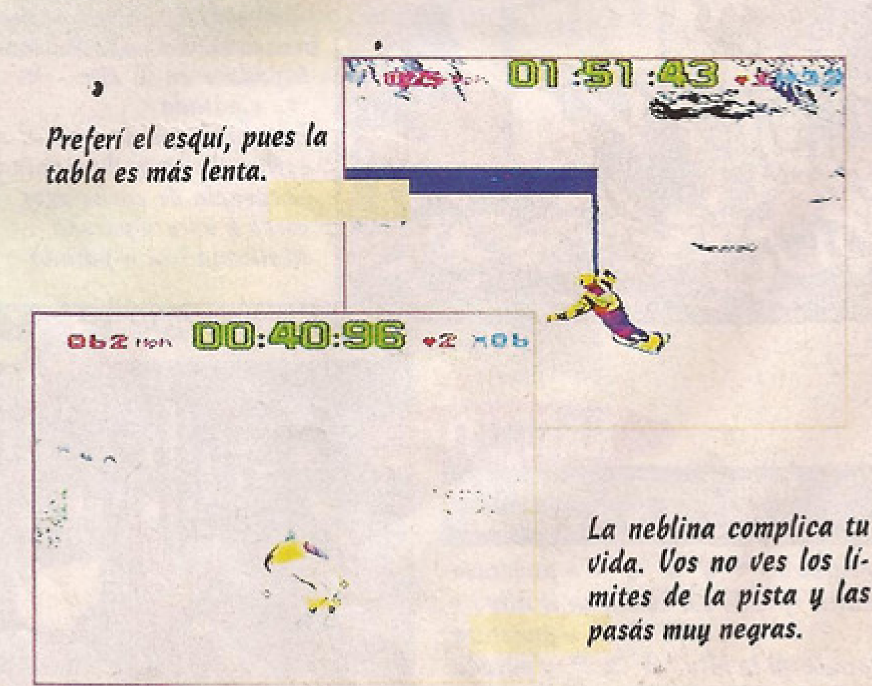


Mirá el mapa de las 4 pistas del Training. En este modo vos entrenás con todos los obstáculos que pueden aparecer por las pistas.

La maniobra correcta es pasar entre los carteles. Te vas a cansar, hasta volverte campeón en el Direccional.

COMPETIR

En este modo vos elegís entre Slalom, Giant o Downhill. Pero no hay grandes diferencias a no ser las variaciones de obstáculos. Tu objetivo es vencer los cuatro desafíos de cada prueba en un tiempo menor del que indica la pantalla (cuando vos seleccionás la modalidad), que es de 30 segundos. No pienses que es una pavada. Si no pasás correctamente entre los famosos carteles, se agrega un segundo en tu marcador (fijate en lo alto de la pantalla a la derecha). Tenés dos oportunidades para encarar las pruebas y derecho a passwords si vencés los cuatro desafíos de cada modalidad.



Preferí el esquí, pues la tabla es más lenta.

La neblina complica tu vida. Vos no ves los límites de la pista y las pasás muy negras.

déjese sorprender por la nueva generación.

Servicio técnico oficial

SEGA

y todo el respaldo que su comercio necesita.

IMPOTRONIC S.A.

Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FIFA INTERNATIONAL SOCCER/EA Sports

...4 jugadores, alternadamente o 1 a 4 simultáneos

GRÁFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFÍO	●●●
DIVERSIÓN	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

...a versión de Fifa Soccer está una masa. Y la versión para el 300 que está llegando, va a quedar todavía mejor. ¡Un poco de paciencia!

★ **Para tener acceso a la pantalla de opciones, hacé pause en el juego y colocá en Coaching/Stats. De ahí solamente tenés que elegir tu esquema de juego o dar un vistazo en las estadísticas.**

Estas un poco aburrido de tanto fútbol, pero... ¿Seguro que no tenés ganas de jugar el Mundial a tu gusto? Si las jugadas mas sensacionales de Hagi, Stoichkov y Romario todavía están grabadas en tu memoria, podés tratar de imitar a los cracks en el Sega CD. Cortesía de EA Sports, esta nueva versión de Fifa Soccer es más copada que la primera. Para no decepcionar a los fans, el CD ganó con unos detalles escalofriantes. El resultado final es emoción pura. Entonces, la cosa es colocar el disco en la consola y salir dando patadas, cabezazos, bicicletas y todo lo que tu creatividad te permita. ¡Este game es un verdadero show de la pelota!



Fijate en esta imagen de presentación del juego. Es para que ningún hincha pueda encontrarle defectos...

ANTES de que la pelota empiece a rodar, aparece en la pantalla un lindo clip con imágenes copadas de Mundiales anteriores. A pesar de que todo ocurre muy rápidamente, se puede ver un gol de Careca en la Copa 1986, a Argentina eliminando a Italia en la Copa del '90 y otras jugadas memorables. La cosa está tan bien editada que da ganas de ver y volver a verlo varias veces.

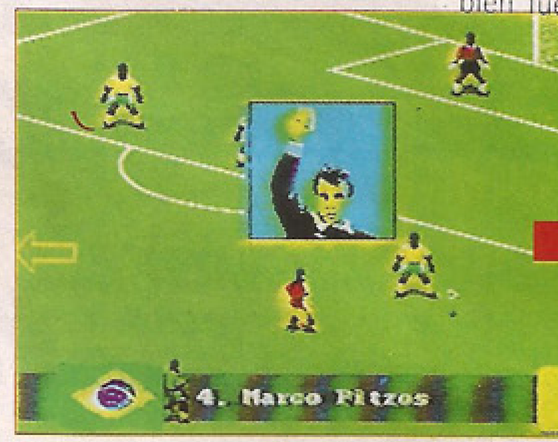
Pero no es sólo la presentación lo que cambió. Los detalles que se ven durante los partidos también mejoraron. Los hinchas despliegan las banderas de los teams que están en el campo. Eso sin hablar del colorido del público. Si el juego es entre Brasil y Holanda, por ejemplo, sólo se ven anaranjados y amarillos. Es una verdadera fiesta. El sonido tiene ahora calidad digital. Desde el silbato del árbitro hasta el redoble de los hinchas, todos los sonidos fueron bien estudiados. ¡Diez puntcs!



... Holanda y ... hasta banderas al

¿Y EL ARBITRO?

El CD trae excelentes novedades, pero algunos detalles quedaron en el camino. El árbitro, por ejemplo. El chabón no entra en el campo. Apenas aparece en el momento de mostrar las tarjetas. El tradicional sorteo (cara o cruz) antes del comienzo del partido también fue suprimido. Ahora los juegos comienzan directamente, sin sorteo.



¿Qué es? ¿Un OVNI? No, solamente el árbitro que decidió bajar de las nubes para mostrar una tarjeta amarilla.

CLARO que la muchachada se copa con los detalles gráficos y sonoros. Pero FIFA Soccer no es el mejor game de fútbol del mercado porque sí. ¡La respuesta es perfecta! Se pueden hacer jugadas alucinantes. Gambetas, chilenas, pescaditos, embocadas y hasta la famosa "Hoja Seca", inmortalizada por el brasileño Didi (cuando la pelota sube, en el momento de la patada, y baja rasante, engañando al arquero adversario)



A la hora del córner, tratá de hacer como los equipos nórdicos. Lanzá la pelota en el segundo palo, cabeceá hacia atrás y pateá.

TIEMPO DE ACCESO: EL PEOR VILLANO

Todo el mundo está loquito al enterarse de que el gran problema del CD-ROM es el tiempo de acceso. Fifa Soccer no es de los más lentos. Pero, incluso así, esperar unos cinco segundos entre el primer y el segundo tiempo no es de las cosas más agradables del planeta.



Imágenes como esta aparecen siempre que el Sega CD pide un tiempito para "leer" las informaciones del disco.



LOTUS II

LOTUS II Electronic Arts

Carrera - 1 ó 2 jugadores
8 Mega

GRAFICO
SONIDO
DESAFIO
DIVERSION
JUGABILIDAD
ORIGINALIDAD



Sonido y gráficos son peores que los de la primera versión. En compensación, se pueden crear pistas y el control del auto es sensible.

COMANDOS

A	Frenar
B	Acelerar
↑	Aumentar la marcha
↓	Disminuir la marcha

★ **El Esprit Turbo SE es el auto más rápido y el más tragón. Estate atento al consumo.**

★ **Se puede elegir el cambio automático o manual con 5 marchas.**

La Lotus tiene un pasado glorioso en la Fórmula Uno. Jim Clark, Emerson Fittipaldi y Mario Andretti, entre otros, fueron campeones de la escudería inglesa. Paralelamente a las corridas, Lotus producía autos deportivos muy elogiados por su diseño y potencia. Después de la muerte de su genial creador, Colin Chapman, el equipo entró en decadencia en las carreras, pero continuó fabricando autos de ensueño para los amantes de la velocidad. Electronic Arts utilizó toda la tradición y fama de la marca y lanzó la segunda versión de Lotus. Aquí está el resultado.

ESPRIT TURBO SE

Veloc. Máxima - 262,32 km/h
Aceleración de 0-100 - 4,7 seg.
Potencia - 364 cv
Torque - 361 LBFT



M200

Veloc. Máxima - 238,18 km/h
Aceleración de 0-100 - 5,7 seg.
Potencia - 268 cv
Torque - 259LBFT



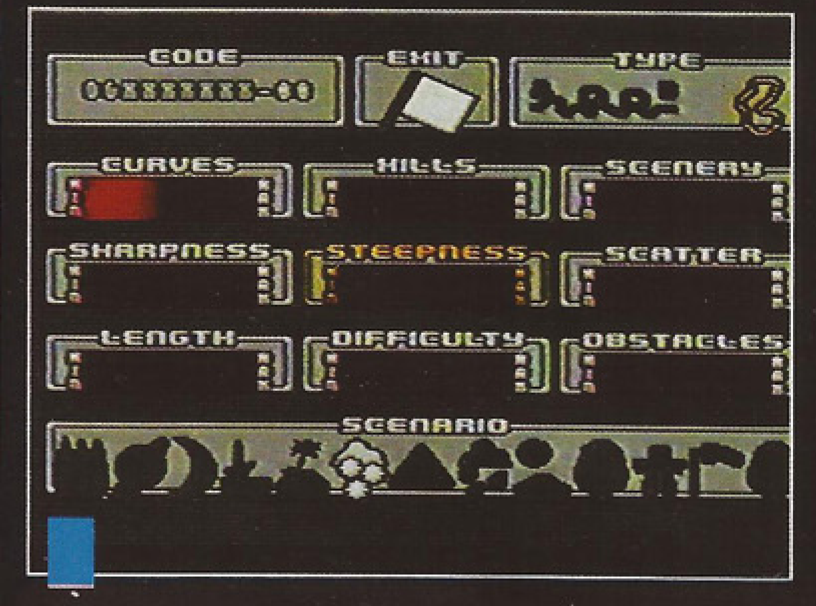
ELAN SE

Veloc. Máxima - 220,48 km/h
Aceleración de 0-100 - 6,7 seg.
Potencia - 165 cv
Torque - 148 LBFT



CREANDO PISTAS

La gran novedad de esta segunda versión es que vos podés crear tu propia pista. Basta conseguir acceso a la opción R.E.C.S. y divertirte eligiendo el tipo de piso, curvas, escenario y otros detalles. Hay también varias opciones de pistas listas, con escenarios variados. El game, sin embargo, falla en la calidad gráfica y sonora. Cuando no hay música, el ronquido del motor suena falso: parece una enceradora a pila. En todo caso, podés bajar el volumen.



¡Ahora se acabaron las quejas! Si no te gustan las pistas, creá la propia. Echá un vistazo a este increíble abanico de opciones. ¡Alucinante!

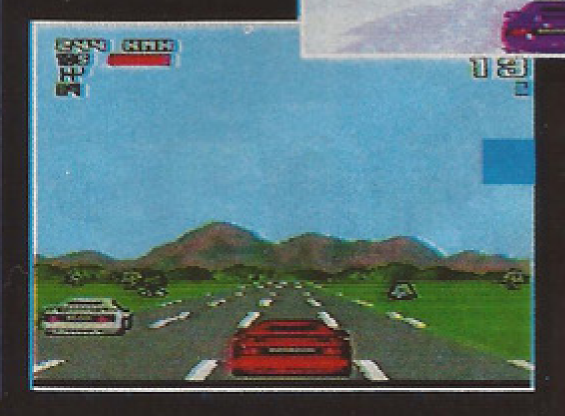
MODOS DE JUEGO

En los dos modos de juego hay opción para dos jugadores. En el Timed hay un límite de tiempo para completar las pru bas. En cambio, en el Championship es el típico sistema c puntos acumulados en las pruebas. Para continuar disputa do es necesario clasificarse entre los 10 primeros. Según · juego avanza, las pistas se van volviendo más difíciles.

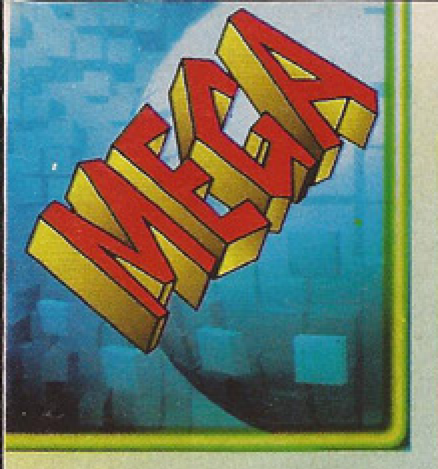


Antes de cada carrera aparece una pantalla avisando el kilometraje a recorrer, el número de vueltas, etc.

En la opción de dos jugadores, ambos siempre corren en el mismo auto. En caso contrario sería cobardía.



El marcador de la derecha indica la cantidad de combustible. Cuando aparece el mensaje PIT, sólo tenés que parar y el reabastecimiento es automático.



SYLVESTER & TWEETY IN CASEY CAPERST/ Tecmagik

Acción - 1 jugador

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

El game es livianito y divertido. Vale por unas buenas horas de olvidarse de todas las preocupaciones.

COMANDOS

A	Usar la lupa para ver a Tweety
B	Arañar, usar ítem
C	Saltar
Pause	Ver ítems

ITEMS A MONTONES
APRENDE ALGUNOS:

Guantes de box: para luchar con adversarios

Palo saltarín: para alcanzar lugares altos

Paraguas: para caer de lugares altos

Pez: para distraer al gato rival de Silvestre

Hueso: para distraer al perro

★ Silvestre da una carrerita con dos toques en el Direccional

★ Nada de siete vidas. ¡Comenzás con nueve!

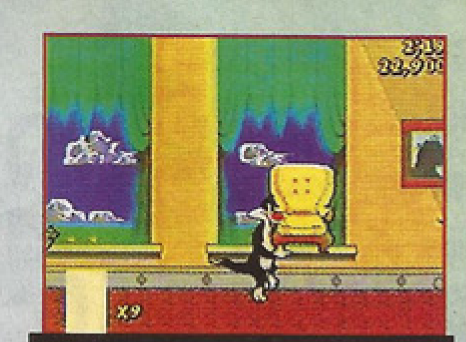
SYLVESTER & TWEETY

Ahora vas a poder darte el gusto de ver FINALMENTE cómo Silvestre agarra a Tweety. ¡Ya estamos abúrridos de que siempre zafe!

El dibujo animado no tiene edad y atraviesa el tiempo. ¡Por suerte! Es así que la muchachada de todos los tiempos puede disfrutar de los dibujitos antiguos de Warner Bros. Mejor todavía es poder ver los personajes más copados en tu videogame. Silvestre y Tweety (o Piolín, en algunas traducciones) es una presentación de Sega con la firma de Tecmagik, que consiguió hacer un game con todo el ritmo del dibujo animado. Los personajes están bien reproducidos y te vas a reír bastante al ver a Silvestre andando en puntitas de pie para no recibir un escobazo de la Abuelita.

Diablitos Domésticos

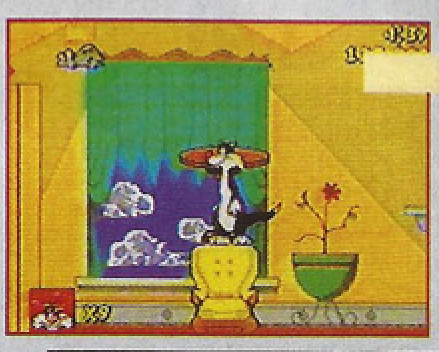
La historia ya la requeteconocés. En la simpática casa de la Abuelita viven, no muy tranquilamente, Silvestre, Tweety y el Perrazo. Abuelita está siempre con la escoba lista para salvar a quien esté en apuros. Pero la mayoría de las veces es Silvestre quien se lleva la peor parte. Esta es tu oportunidad de ayudar al gato. Y claro, no sin que antes reciba muchos golpes, caídas y mordiscos.



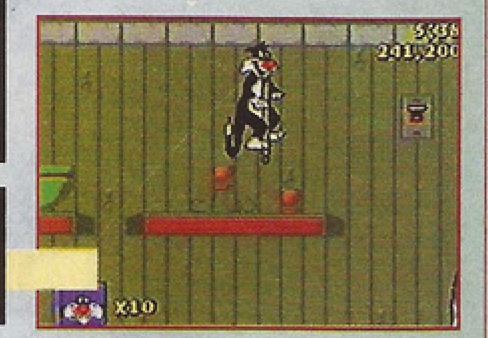
Silvestre se trepa a los objetos para agarrar al canarito.

Fácil, fácil

No esperes jefes y fases dificilísimas. El game es bien sencillo y agrada más por su buen humor que por el desafío. El tema es pasear por las fases y subir hasta donde está el canario. Ah, el sobrino de Silvestre te da una mano indicando la dirección a seguir o adónde está el perro.



La primera fase es la sala. Usá los muebles y las sillas para poder subir en las plataformas.



Para desconectar el ventilador, usá el palo saltarín para alcanzar la llave.

Huerta de la Abuelita

Segunda fase. Enfrentá al Perro antes de llegar a Tweety. Apilá las cajas de madera, subí en el poste, derribá los barriles y bajá.

Colocá los barriles encima de las cajas para que Silvestre alcance a Tweety en los cables de electricidad.

Paseo en Tren

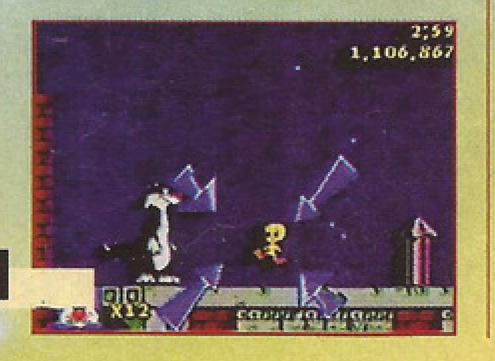
Otro personaje conocido va a aparecer aquí. Es el simpático canguro. Cuidado con las puertas abiertas. Llevan a Silvestre al comienzo de la fase.



Después de juntar ítems, subir y bajar, quien ayuda a Silvestre a agarrar al pajarito es el Canguro con una patada.

De Noche en el Callejón

En todas las fases vos te das de cara con Tweety varias veces, pero sólo al final de la fase vas a poder ponerle las garras encima.



Tweety está allá arriba. Sin ésas de "Me parece que he visto un lindo gatito"



FATAL FURY 2
Takara

Lucha - 1 ó 2 jugadores



Esta versión es un poco inferior a la de Super NES. Pero eso no afecta la diversión. El game está bueno y vale la pena.

COMANDOS

Joystick de 3 botones

A	Puñetazo débil
B	Patada débil
C+A	Puñetazo fuerte
C+B	Patada fuerte
A+B	Sale de la línea de enfrente del enemigo
A+B	con botón C sujeto El enemigo sale de tu línea de frente
C (toque suave)	Provoca al enemigo

Joystick de 6 botones

A	Patada débil
B	Patada fuerte
C	El enemigo sale de tu línea de frente
X	Puñetazo débil
Y	Puñetazo fuerte
Z	Vos salís de la línea de frente del enemigo
Mode	Provoca al enemigo

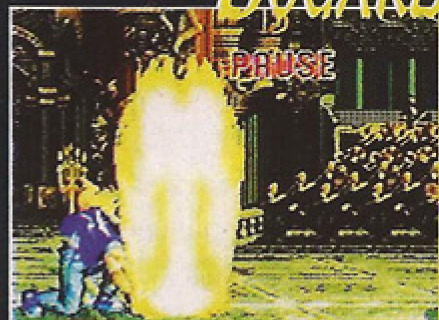
Los superataques solamente funcionan cuando tu barra de energía está guiñando.

FATAL FURY 2

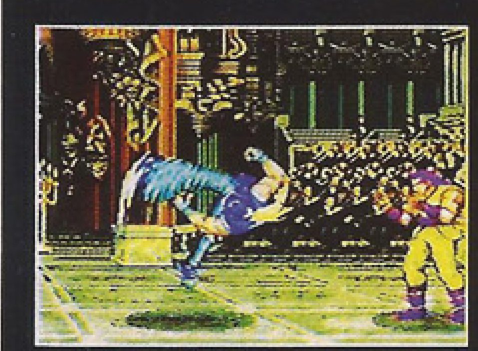
Después de arrasar en el Neo Geo y en el Super NES, Fatal Fury 2 llega para conquistar al público de Mega. Esta versión perdió un poco en la calidad de los gráficos y del sonido. Pero no comprometió el esquema de luchas y el elenco de personajes fue conservado. Una cosa copada es que dos personas pueden elegir el mismo luchador en todos los modos. La historia es la de siempre: los hermanos Bogard y un montón más de luchadores se enfrentan para descubrir quién es el mejor. ¡Es tu oportunidad para demostrar que el mejor sos vos!

LUCHA CON LOS MEJORES

TERRY BOGARD



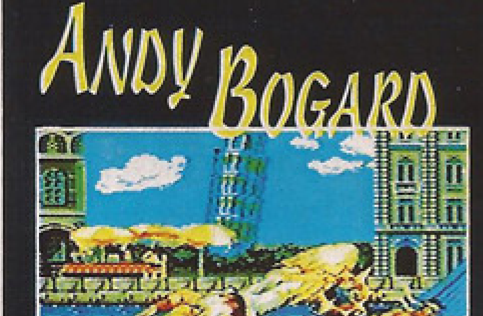
Power Geyser (superataque) - ↓ ↙ ← ↙ → + puñetazo fuerte



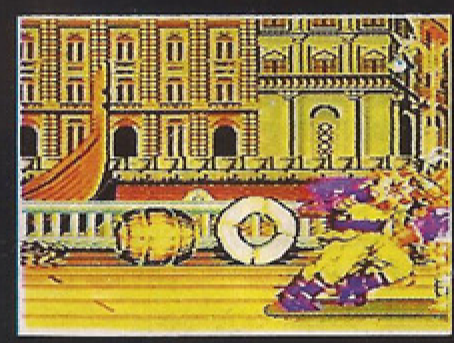
Crack Shoot - ↓ ↙ ← ↖ + patada

Power Wave - ↓ ↘ → + puñetazo
Burning Knuckle - ↓ ↙ ← + puñetazo
Rising Knuckle - ↓ ↑ + puñetazo

ANDY BOGARD



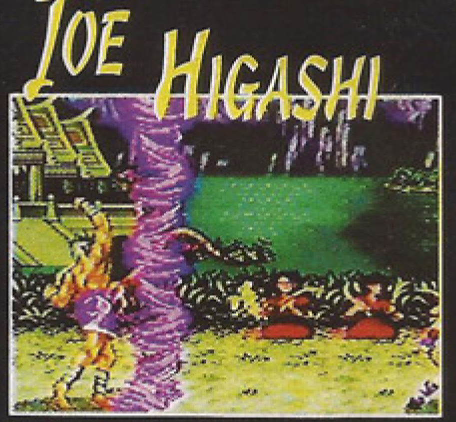
Blazing Kick (superataque) - ↓ 2s ↘ → + patada fuerte



Shadow Splitter - ↙ ← + puñetazo

Fireball Attack - ↓ ↙ ← + puñetazo
Dragon Bullet - ↓ ↘ → + puñetazo
Shotgun Kick - ↙ ↗ + patada

JOE HIGASHI



Tornado Uppercut (superataque) - → ← ↙ ↓ ↘ + puñetazo fuerte

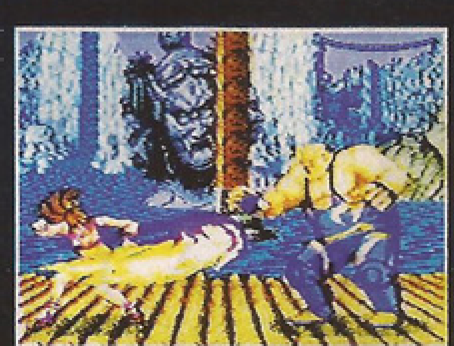


Tiger Kick - ↓ ↘ → ↗ + patada
Hurricane Uppercut - ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo
Slash Kick - ↙ ↗ + patada
Gut Slammer - → + patada fuerte
Machine Gun Punch - apretá puñetazo repetidamente

MAI SHIRANUI



Super Ninja Bee Attack (superataque) - → ↙ → + patada fuerte



Dragon Fire Dance - ↓ ↙ ← + puñetazo

Deadly Fan - ↓ ↘ → + puñetazo
Ninja Bee Attack - ← ↙ ↓ ↘ → + patada
Death Dive - ↓ ↑ + puñetazo

ELLOS TAM

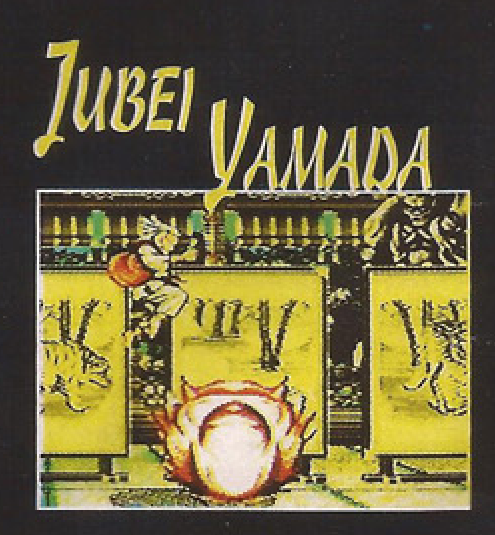
KIM KAP HWAN



Mega Attack Kick (superataque) - ↓ ↙ ← ↙ → + patada fuerte

Aerial Slam - apretá ↓ + patada durante el salto
Half-Moon Slash - ↓ ↙ ← + patada
Flying Slicer - ↓ ↑ + patada

JUBEI YAMADA



Dynamite Spine Crunch (superataque) - ↙ 2s, ↓ ↘ + puñetazo fuerte

Super Spine Crunch - ↓ ↑ + puñetazo
Back Breaker Dash - ← → + patada
Rice Cracker Slasher - ← → + puñetazo
Achille's Heel Attack - → + patada fuerte
Super Judo Throw - ← + patada fuerte
Bear Killer - ↗ + puñetazo fuerte
Butt Throw - ↘ + puñetazo fuerte
Spine Crunch - apretá ↓ + patada fuerte durante el salto.

OPCIONES BASICAS

En Fatal Fury 2 vos tenés lo esencial. Los rounds pueden durar de 10 hasta 90 segundos, o bien, el tiempo puede ser indefinido. Son tres niveles de dificultad y tres velocidades. En la opción Special colocá ON. Así podrás dar los ataques especiales. Vos tenés 9 Continues y si querés podés configurar el joystick.

1 P GAME (STORY MODE)

Es el modo principal del juego. Vos elegis uno de los ocho personajes y vas luchando hasta enfrentar los cuatro jefes: Billy Kane, Axel Hawk, Lawrence Blood y Wolfgang Krauser. Las luchas duran tres rounds.

VS GAME

Este modo permite que se juegue con cualquier personaje, inclusive con los jefes.

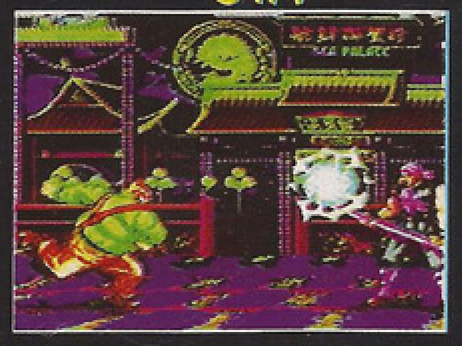
También podés elegir los escenarios para los desafíos y estos son decididos en el mejor esquema de tres rounds.

SURVIVAL MATCH

Vos montás un team de 5 luchadores y peleás contra el team de tu amigo o de la computadora. Las luchas duran 1 round y los perdedores son sustituidos. Como en VS, se pueden elegir los escenarios.

BIEN ESTAN EN EL COMBATE

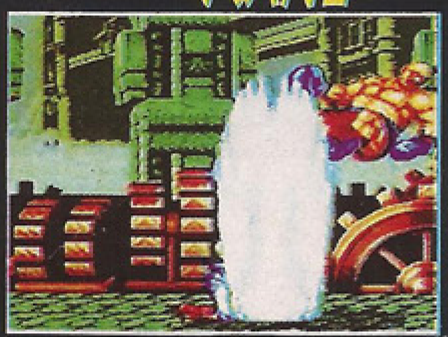
CHENG SIN ZAN



Fireball Blaster (superataque) - ↙ 2s, ↓ → + puñetazo fuerte

Thunderball Bomb - ↓ ↘ → + puñetazo
Spinning Rock - ← → + patada
Belly Blow - ↓ ↑ + puñetazo
Head Slammer - → + patada fuerte

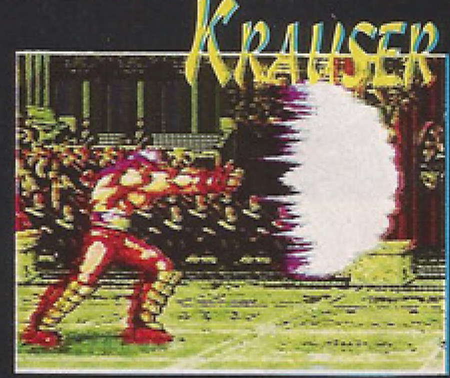
BILLY KANE



Flaming Cudgel - ↓ ↙ ← ↙ → + puñetazo fuerte

Cudgel Stabber - ← → + puñetazo
Jumping Cudgel Spin - ↓ ↑ + patada
Cudgel Spin - apretá puñetazo, repetidamente
Mega Drop - → + patada fuerte
Cudgel Grab - ↙ ↗ + puñetazo

WOLFGANG KRAUSER



Kaiser Wave (superataque) - → ↘ ↓ ↙ → + puñetazo fuerte
Low Level Blitzer - ↓ ↙ ← + patada
Upper Level Blitzer - ↓ ↙ ← + puñetazo
Tomohawk Kick - → ↘ ↓ ↙ + patada
Power Hurl - ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo
Neck Throttle Attack - → + patada fuerte
Mega Kaiser Punch - ↘ + puñetazo fuerte

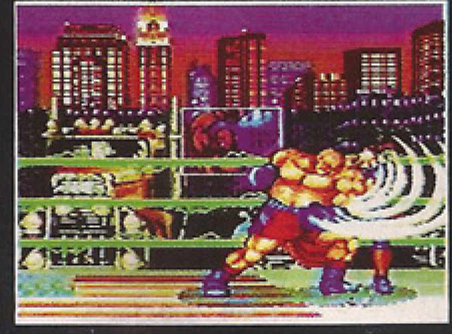
BIG BEAR



Breath of Fire (superataque) - → ↘ ↓ ↙ → + puñetazo fuerte

Giant Bomb - ↙ → + puñetazo
Super Drop Kick - apretá patada fuerte durante 5 segundos o más y después soltá
Bear Hug - ↓ + patada fuerte
Neck Buster - → + patada fuerte
Brain Buster - ← + puñetazo fuerte
Head Butt - ← + patada fuerte
Lariat Drop - ↘ + puñetazo fuerte
Body Slam - ↘ + patada fuerte

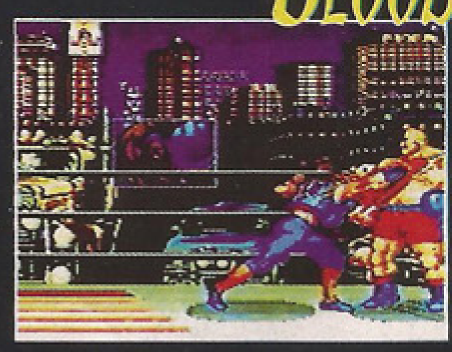
AXEL HAWK



Lightning Dash and Attack (superataque) - → ↘ ↓ ↙ → + puñetazo fuerte

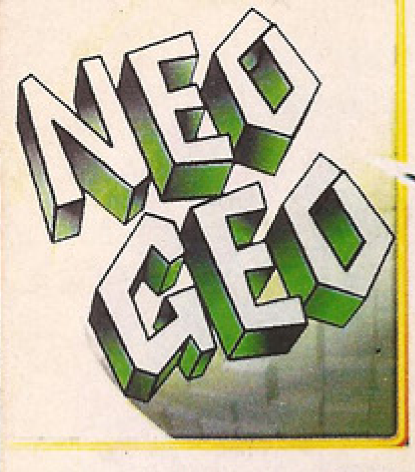
Flaming Power Punch - ↓ ↘ → + puñetazo
Smash Bomber - ↙ → + puñetazo
Back Dash Smash Bomber - ↙ → ← + puñetazo
Power Surge Punch - → ↙ ↓ ↘ + puñetazo
Smash Attack - → + patada fuerte
Super Revolving Punch - ↘ + patada fuerte

LAWRENCE BLOOD



Dashing Slash (superataque) - ↓ ↙ ← ↙ → + puñetazo fuerte

Bloody Cutter - ↓ ↑ + puñetazo
Bloody Spin - ← → + patada
Bloody Sabre - ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo
Bloody Uppercut - ↙ ↓ ↘ → ↗ + puñetazo
Cloak Snare - → + patada fuerte
Flying Buster - apretá ↓ + puñetazo fuerte durante el salto



WORLD HEROES 2 JET ADK/SNK

Lucha - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

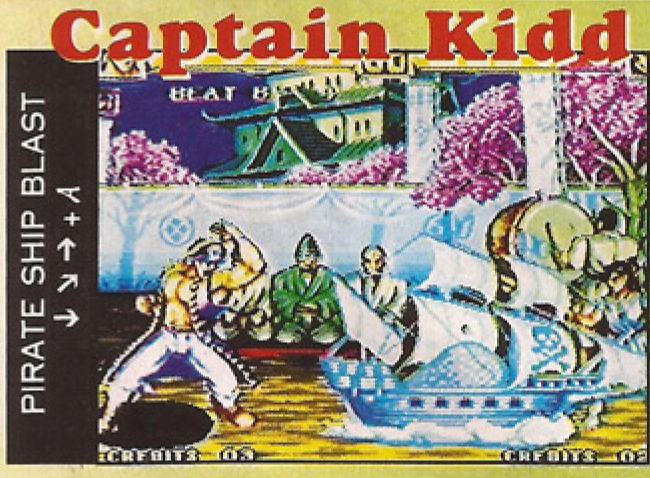
Los gráficos podrían estar mejores. Pero es un cartucho excelente. Vale la pena alquilarlo o comprarlo.



Esta versión de World Heroes 2 merece elogios bien entusiastas. Todo mejoró: escenarios, velocidad de los golpes, novedades en los combates, nuevos personajes (re-peleadores) y un nuevo modo de juego. ¿No se necesita más, no te parece? Pero tiene más. Además de la magia, que ya había en la versión 2, el cartucho trae una innovación: dos golpes simultáneos se anulan.

VIEJOS CONOCIDOS, NUEVOS GOLPES

Captain Kidd


PIRATE SHIP BLAST ↓ ↘ → + A

Shark Knuckle - ← → + A
Shark Upper - ↓ ↑ + A
Spiral Kick - ← → + B
Hyper Dash Kick - → ↘ ↓ ↙ ← + B
Shark Kick - Salto + ↘ + B

J. Carn


MONGOLIAN DYNAMITE ← → + A

Mongolian Tiger Flash - ← → + A
Mongolian Blitz - ← → + B
Mongolian Press - ↓ ↘ → + B
Head Sliding - ↘ + B

Janne

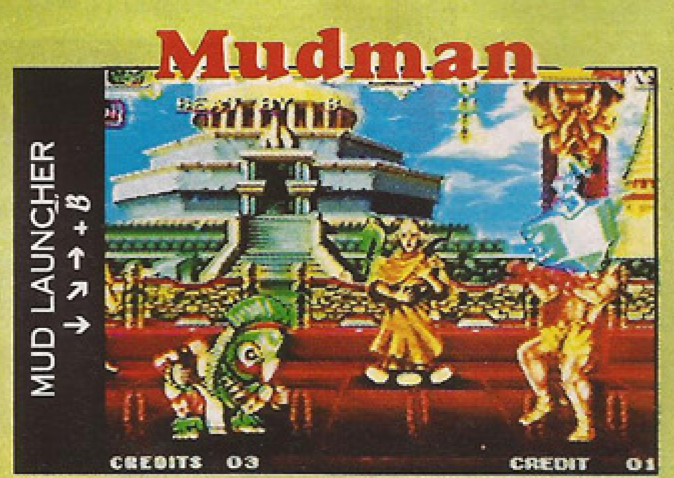

FIRE BIRD → ↓ ↘ → ↗ + A

Aura Bird ← → + A
Flash Sword - ↓ ↑ + B
Justice Sword - ← → + B
Drop Slice - Salto + ↓ + A
Sliding Kick - ↘ + B

Rasputin

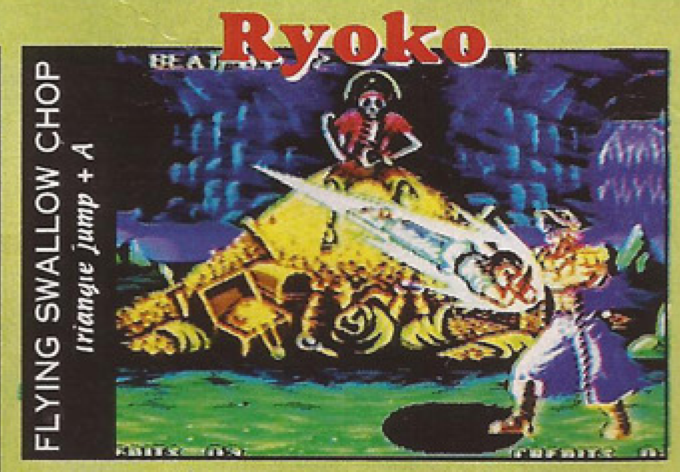
Thunder Ball - ← ↙ ↓ ↘ → + A
Fire Ball - ↓ ↘ → A
Axle Spin - ↓ ↙ ← + B
Mid-Air Fire Ball - Salto + ↓ ↘ → + A
Kossack Dance - ↓ ↘ → + B
Mid-Air Axle Spin - Salto + ↓ ↙ ← + B

Mudman


MUD LAUNCHER ↓ ↘ → + B

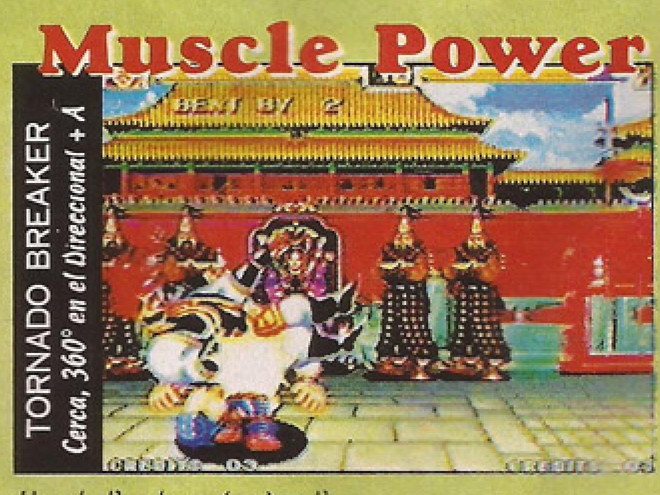
Mudman Attack - ↓ ↘ → + A
Mud Cutter - ↓ ↙ ← + A
Mud Gyro - ↓ y ↑ + A
Head Sliding - ↘ + B

Ryoko


FLYING SWALLOW CHOP *triangle jump + A*

Bosatsusho - ↓ ↙ ← + A
Super Shoulder Throw - Cerca, ← ↙ ↓ ↘ → + A
Palms of Destruction - ↘ + A
Crunch Kick - ↘ + B
Close Kick Crunch - → ↓ ↘ + B
Triangle Jump - Saltá hacia un lado de la pantalla y poné el joystick contra el adversario.
Lariat Drop - ← ↙ ↓ ↘ → + B
Orbit Toss - Cerca del adversario, Salto + → + A
Shoulder Spin Slam - Cerca, ↙ + A

Muscle Power

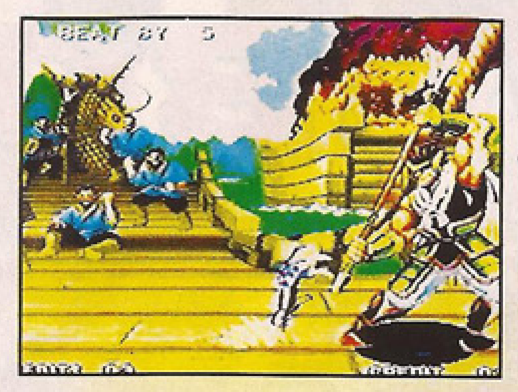

TORNADO BREAKER *Cerca, 360° en el Direccional + A*

Muscle Bomber - ← → + B
Elbow Drop - Salto - ↓ + A
Guillotine Drop - Salto + ↓ + B
Body Slam - Cerca, ↙ + A
Anti-Aircraft Giant Swing - Cerca, ↗ + A + B
Super Drop Kick - ↓ ↘ → ↗ + B

LOS NUEVOS

Jack

Locky, de Gran Bretaña, 28 años, 2.18 m y 68 Kg. Está obsesionado por la sangre y tiene navajas en las manos.

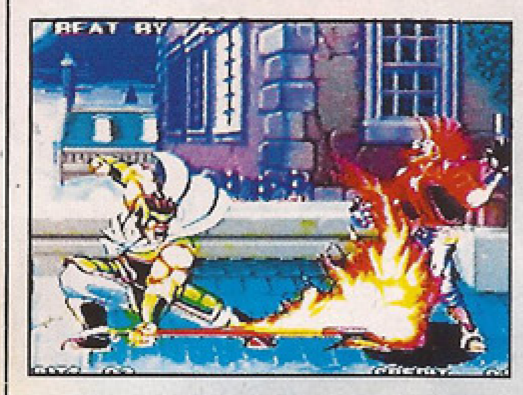


IRON CRAWL - ↓ ↘ → + B

Mixer Crush - ↓ ↘ → + A
Jaws of Death - → ↓ ↘ + B
Knee Smacher - ↓ ↙ ← + B
Triangle Jump - Saltá hacia un lado de la pantalla y poné el direccional hacia el lado del adversario.

Ryofu

Valentón, este chino de 33 años pesa 110 kg y es duro al caer. Es un samurai al servicio de los Shoguns. Tiene 2.09 m de altura.



SPEAR HEAD BOOGIE - ↓ ↙ ← + A

Fists of Flame - ↓ ↘ → + A
Psychic Kick - → ↘ ↓ ↙ ← + B
Spear of Destruction - ↓ ↘ → + B

DOS MODOS DE JUEGO

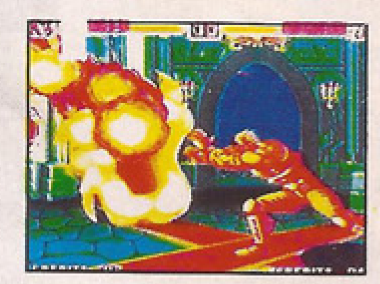
THE FORGING OF WARRIORS - Vos podés divertirte a gusto, sólo para entrenarte.

ENTRY TO THE TOURNAMENT - Es lucha de veras, con 6 niveles de dificultad; del Beginner al MVS, que es el nivel Arcade. Está dividido en 4 días, en ese orden: New York, Alhambra (España), Brandenburg (Alemania), Seul (Corea del Sur) y World Dome (Japón). En cada día vos encarás 3 machs (luchas), de un round cada una. Elegís a tu luchador y la computadora da tres oponentes (incluso a vos mismo). El resultado es "la mejor de tres". Son 12 luchas, con solamente 4 Continues. Si pasás por el torneo de cuatro días, vas a enfrentar a otros, en este orden: contra el Capitain Kidd, Hanzou, Jack, Ryofu y el gran jefazo. ¡Ese tipo es terrible!



Entre los días 2° y el 3°, tenés esa Fase de Bonus: derribá al toro "a la primera" y ganá 30 puntos.

Fijate el tamaño del bolonqui. Esa magia del jefazo es imbatible. ¡Te dio, fuiste!



Dragon

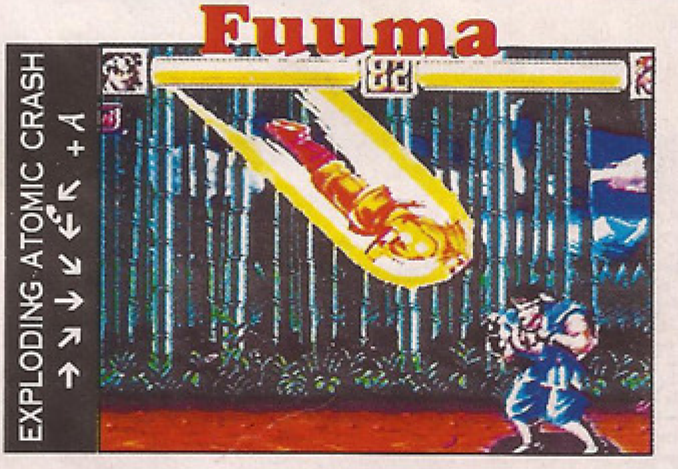
DRAGON KICK
↓ ↑ + B

The Hundred Brows - A varias veces
Leaping Foot Slice - ↓ ↘ → + B
The Hundred Kicks - → ↘ ↓ ↙ + B
Flying Dragon Kicks - ↓ ↙ ← + B
Mid-Air Body Bounce - Cerca, Salto + → + A
Upper Kick - Salto + ↘ + B
Triangle Jump - Salto hacia un ángulo de la pantalla y el Direccional hacia el lado del adversario

Erik

Ygir's Halberd - ↓ ↙ ← + B
Thor's Hammer - ↓ ↙ ← + A
Blizzard Breath - ← ↙ ↓ ↘ → + A
Long Horn - ← → + A
Hurricane Drop - Cerca, → ← ↙ ↓ ↘ → + A

Fuuma



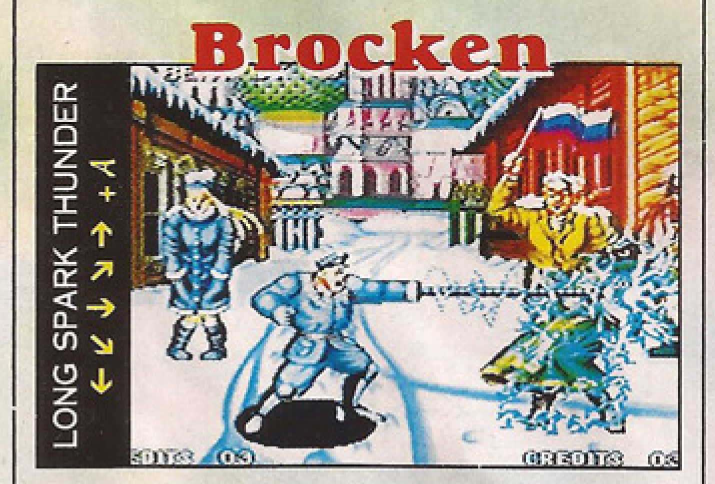
Reppu Zan - ↓ ↘ → + A
En Ryu Ha - → ↓ ↘ + A
Ninpo Furin Kazan - ↘ ↓ ↙ ← + B
Double Reppu Zan - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A
Mid-Air En Ryu Ha - Salto + → ↓ ↘ + A
Airborne Body Bounce - Cerca, Salto + → + A
Double Jumping - Salto + ↑

Shura



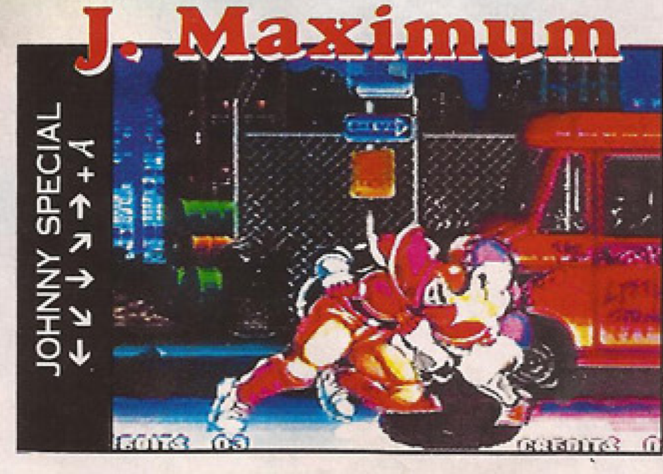
Tiger Fang - ← → + A
Tiger Claw - ← → + B
Double Knee Kick - ↓ ↘ → + B

Brocken



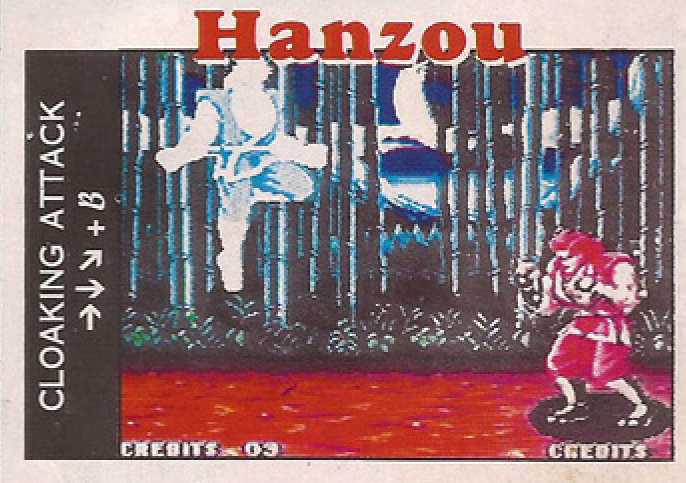
Spark Thunder - A rápidamente
Jet Attack - Salto + A + B juntos
Hurricane Arm - ↓ → ↘ + A
German Missile - ↓ ↘ → + B
Rocket Punch - ↓ ↘ → + A
Arm Punch - ↓ ↙ ← + A
Rolling Heel Kick - Salto + ↘ + B

J. Maximum



Shoulder Butt Crash - ↓ ↘ → + B
Head Crash - ↓ ↑ + A
Lightning Tackle - → ↓ ↘ + A
Sliding Kick - ↘ + B

Hanzou



Rekko Zan - ↓ ↘ → + A
Ninja Leg Lariat - ↓ ↘ → + B
Koh Ryu Ha - → ↓ ↘ + A
Ninpo Koh Rin Kazan - ↘ ↓ ↙ ← + B
Double Rekko Zan - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A
Izuna Slash - Salto + ↓ + A
Double Jumping - Salto + ↑



SUPER STREET FIGHTER II TURBO

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO/Capcom

Lucha - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

Es difícil mejorar un clásico como SF2. Pero Capcom lo consiguió: SSF 2 Turbo establere un nuevo patrón de calidad en arcades de lucha. ¡10 puntos y felicitaciones!

La versión Turbo del arcade Super Street Fighter 2 es un sueño para los auténticos fans de los games de lucha. Si el juego original era copadísimo, imaginate como es éste. ¡Todo ha mejorado! Para comenzar, todos los personajes sufrieron alteraciones. Nuevos golpes, más colores y otras sorpresas. Los 16 luchadores están mejor equilibrados. No tenés más eso de hacer luchar un campeón contra otro debilucho. Sólo esto bastaría para volver más divertido el arcade. Pero aparecieron además los supercombos, un jefe secreto, nuevas animaciones, nuevos bonus...

CINE EN EL FLIPER



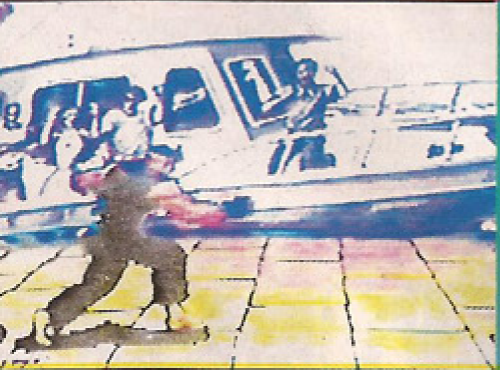
La presentación muestra que SSF 2 Turbo es una masa. Nota especial para la lengüita que saca Cammy. ¿Te gustó? ¿No te gustó? ¡Escribinos y contanos tu opinión!

ESTUDIA LOS CAMBIOS EN CADA PERSONAJE

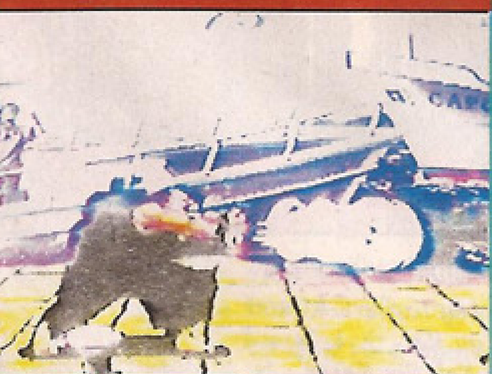
Fiiate cómo quedó tu luchador preferido. Y practicá los comandos de todos los Supercombos.

Ryu

El muchachito ganó dos puñetazos dobles. Funcionan con el direccional hacia arriba del adversario + puñetazo mediano o fuerte y pueden acertar dos veces seguidas. Su Supercombo es el Vaccum Hadouken, uno de los más detonantes de todos.



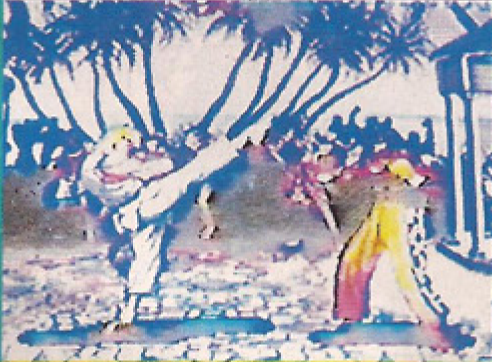
Usá Direccional + puñetazo mediano o fuerte para darle al adversario 2 veces.



Bestial es poco. Reventá con el Supercombo: ↓↘→↓↘→ + puñetazo

Ken

El norteamericano tiene tres nuevas patadas especiales, y está cada vez más diferente de Ryu. ¿Copado, no? Y eso que todavía no viste su supercombo, el Violent Shoryuken: un Dragon Punch loquísimo que acierta hasta seis veces.



Esta es la mejor patada nueva: → ↘ ↓ + patada



Dragon Punch para que nadie le encuentre defectos:→↓↘→↓↘+ puñetazo



Chun-Li

Thousand Burst Kick, aprendete este nombre. El supercombo de Chun Li es devastador. Novedades: cambió el comando del Spinning Bird Kick (ahora, ← 2s, → + patada. El antiguo comando rinde una buena patada (fijate en la foto)



Tensho Kyaku: ↓ 2s, ↑ + patada.



Supercombo. Accioná el Thousand Burst Kick: ← 2s, → ← → + patada.



Guile

Este no cambia mucho desde el SF 2 original. ¡Ni lo necesita! Desde siempre muy fuerte. Guile ganó algunas patadas copadas. Su combo impresiona: un cuchillo doble que prácticamente ¡mutila al adversario!



Nueva patada con Direccional. Solo debes colocar hacia el lado y apretar patada fuerte.



Double [illegible] 2s, ↘ ↙ [illegible]

Combos despiadados

Los supercombos son lo mejor de SSF 2 Turbo. El tema funciona así. Vos tenés dos barras de energía, la normal (life) y la Super, usada para los Supercombos. Para ejecutar un combo arrasador, tenés que llenar la barra hasta que la palabra Super comienza a guiñar. De ahí solamente tenés que estar atento a los comandos del combo de cada personaje y mandarte la tuya.



Es sencillo. Cuando el Super guiñe, esperá el mejor momento para atacar y detoná un supercombo.

Para llenar la energía de los combos da un golpe común y acertale al adversario o ejecutá un golpe especial. incluso sin alcanzar al enemigo. Como los combos pueden gastar hasta la mitad de la energía de tu oponente, es una buena idea estar listo desde el vamos. O sea: tratá de llenar la energía del combo enseguida del comienzo.

Akuma, ¿dónde estás?

El mayor misterio de SSF 2 Turbo lleva el nombre de Akuma. Es el jefe secreto que vino para tomar el lugar de Sheng Long en el deseo de los streetmaníacos. Dicen que aparece si vas hasta el final sin perder ningún round y sin gastar ningún Continue. O sea: solamente vas a ver a famoso Akuma si te gastás todo el dinero del mes y tenés mucha suerte.

Ni la gente de Capcom está segura qué hay que hacer para que aparezca Akuma. Dicen que no hay una fórmula para enfrentar al misterioso chabón o, quién sabe, hasta jugar con él. Extraño, ¿no? Una de dos: o los tipos están escondiendo algo, o la cosa está muy bien hecha.



Este es Akuma, el "escondido". ¿Conseguirá alguien descubrir una fórmula infalible para que aparezca?

Jugabilidad perfecta

SSF 2 Turbo es el arcade de lucha más completo que hayamos visto. Los gráficos son soberbios, la música es copada y los 16 luchadores tienen personalidades fuertes. Todo eso es una masa, pero no basta. SSF 2 Turbo es "el" arcade de lucha porque exige técnica de los jugadores y tiene jugabilidad impecable. Hasta puede tener algunos golpes medio complicados, pero por lo menos tenés la seguridad de que cuando los golpes no salen, es por falta de habilidad. ¡Nunca por falta de precisión de la máquina!

JUEGO RAPIDO

Anotá las novedades de la versión Turbo.

1. Akuma, jefe secreto
2. Super Combos
3. Golpes nuevos para todos los personajes
4. Rapida recuperación de jugadas
5. Nuevos finales
6. Nueva apertura
7. Nueva pantalla de selección
8. Nada de fases de bonus
9. Computadora experta
10. Nuevos bonus

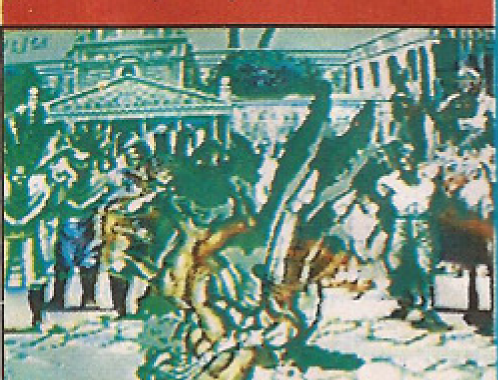


¡Qué show alucinante! ¡Esta pantalla aparece siempre que una lucha acaba con un Super Combo!

Vega

Ganó una nueva patada que acierta hasta tres veces. Está más experto y recoge las garras en el suelo. Su supercombo es genial: vos ejecutás un backflip (para quedar pegado en la pared) y, cerca del adversario, apretás puñetazo.

Acertá tres veces con el Back Flip Kick: ↙ 2s, → + patada



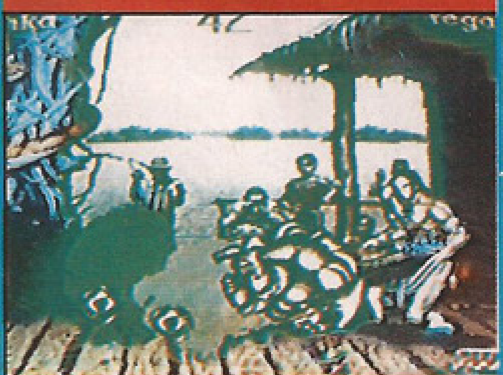
Rolling Inza Drop: ↓ 2s, ↘↙↑ + patada, → + puñetazo (cerca del enemigo)

Blanka



Su combo es bien canalla: primero ejecutás un comando normal: ← 2s, → ← → + puñetazo. Mantené el botón de puñetazo presionado para que arme el salto. Para atacar, soltá el botón de puñetazo.

Mostrales quién manda: apretá → + los tres botones de patada.

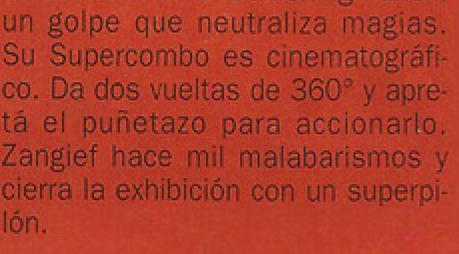


Grand Shave Roll: ← 2s, →←→ + puñetazo. Soltá el puñetazo en el momento oportuno.

Zangief

La novedad es el Banishing Punch, un golpe que neutraliza magias. Su Supercombo es cinematográfico. Da dos vueltas de 360° y apretá el puñetazo para accionarlo. Zangief hace mil malabarismos y cierra la exhibición con un superpilón.







Protegete de las magias: → ↘ ↓ + puñetazo



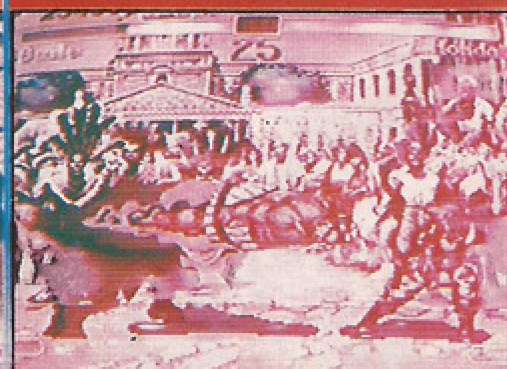
Final Atomic Buster: gira la manija dos veces (360°) y apretá puñetazo

Honda

El japonés grandulón fue quien más cambió para esta nueva versión. Ganó un lanzamiento copado, el Ohicho Body Throw. El supercombo acierta hasta cuatro veces y es rebueno.

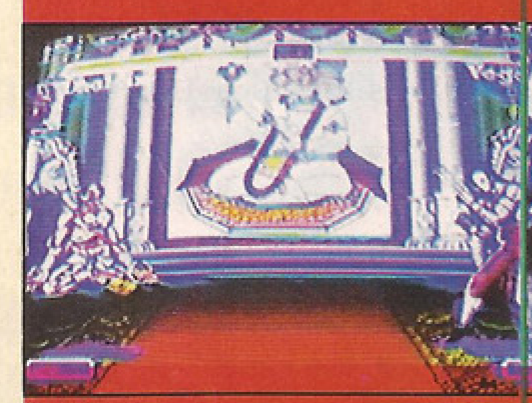


Arrojá lejos al adversario: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + puñetazo



 Dhalsim

El hindú rapado ahora es el luchador más refinado del SSF 2 Turbo. El famoso tornillo sale con cualquier botón, cambiando la trayectoria de acuerdo con tu opción. El desafío es acertar su combo, ¡que es el más complicado de todos!



La animación Teleport se volvió mucho más copada. ¡Fijate qué onda!



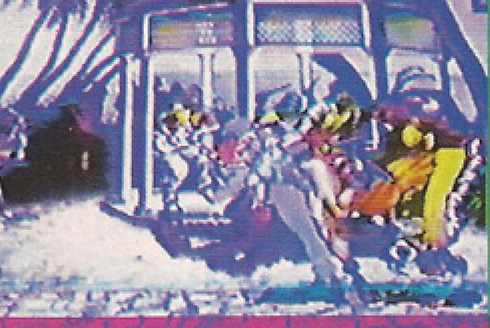
Tratá de ejecutar el Yoga Inferno: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo.

 Cammy

La inglesita ganó un golpe muy copado. Es el Furygan Combinatio (o Hooligan Combo). Dependiendo del botón de patada que vos usés, el resultado será diferente. Su supercombo no es nada delicado.



Este es uno de los Hooligan Combos. Probá los otros: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + patada.



El Spin Dive Smasher es devastador: ↓ ↘ → ↓ ↘ + patada.

 Fei Long

Más rápido, Fei Long ahora tiene una patada en el aire que acierta hasta tres veces. Su combo (↓ ↘ → ↓ ↘ → + puñetazo) quita energía hasta cuando el otro se defiende. Es fuerte, pero tiene corto alcance.



El Beating-Flash Kick acierta en el aire: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + patada



Reventá con el Grand Blazing Flame Punch: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + puñetazo

 Dee Jay

¡El poderoso jamaiquino es una fiesta! Para protegerse de luchadores saltarines, tiene una patada aérea parecida a la de Chun Li. Su combo acierta hasta cuatro veces.



Defendete de los voladores con el Jack Knife Maximum: ↓ 2s, ↑ + patada.



Carnival Hook-Kick es su combo: ← 2s, → ← →. + patada.

 T. Hawk

Casi no cambió. A pesar de su gran tamaño, T. Hawk está bastante más rápido. Su combo es matador: le saca casi la mitad de la energía al adversario.



Apretá los 3 botones de puñetazo en el aire para detonar con el Condor Dive.



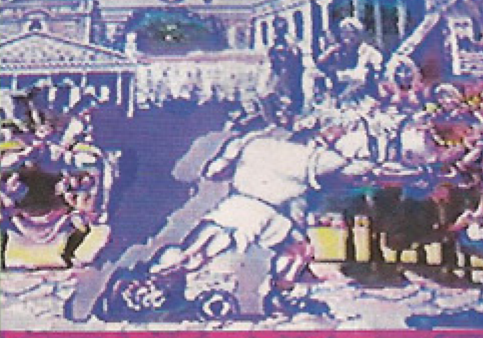
El Double Typhoon es bastante fácil: da dos vueltas con la manija + puñetazo.

 Balrog

El pugilista norteamericano ganó un excelente puñetazo bajo. Ideal para interceptar ataques indeseables. Su combo es lindo: rápido, fuerte y de largo alcance.



El Dashing Low Punch es un contraataque perfecto: ← 2s, ↘ + puñetazo.



Super Dashing Uppercut: ← 2s, → ← → + puñetazo.

 Sagat

El inmenso tailandés también está más rápido. Lo mejor es que su uppercut ahora puede acertar hasta cinco veces. Es uno de los golpes más bestiales del juego. El combo tampoco es una pavada.



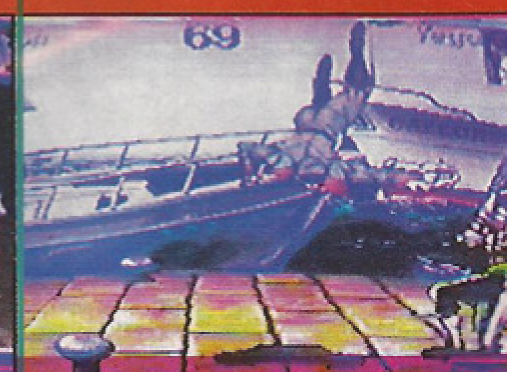
El Multi-Hit Uppercut acierta hasta cinco veces: → ↓ ↘ + puñetazo.



Su combo es el Tiger Genocide: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + puñetazo.

 M. Bison

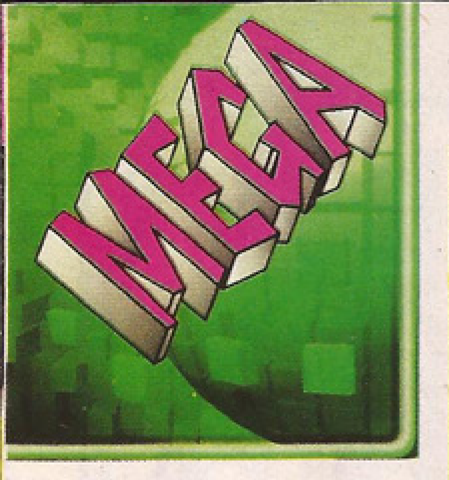
Quien ya fue el capo de todos, no perdió clase. M. Bison controla su Devil Reverse Punch (↓ 2s, ↑ + puñetazo): basta dar un puñetazo más después del comando de arriba. Su combo es una secuencia de puñetazos que acaba con un directo.



El Devil Reverse asusta: ↓ 2s, ↑ + puñetazo. ¡Controlalo, si podés!



Knee Press Nightmare [illegible] maldito: ← 2s, → ← → + [illegible]



WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II
Sega Sports

Deporte - 1 a 4 jugadores

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

El cartucho puede no tener grandes novedades, pero la jugabilidad es perfecta ...¡cosa rara!

COMANDOS

El joystick puede configurarse. Esa es nuestra sugerencia.

A	Pase
B	Patada débil
C	Patada fuerte
Botón + ↑	Dar barrida

Los partidos duran de 3 a 30 minutos, con dificultad Normal, Easy o Hard

Los mejores teams son los vencedores de cada Copa.

Los hinchas no quedaron fuera. Sentí cómo vibran las tribunas.

MODOS DE JUEGO

Para entrenar tus habilidades y hacer jugadas más copadas, probá el Challenge Game. Son dieciséis países que enfrentás sin orden definido, pero con dificultades cada vez mayores. En el Exhibition, jugás solo contra la computadora o contra un amigo. Pero lo más alucinante es el World Championship, el Mundial. Elegí tu selección y en el resto, ya sabés qué tenés que hacer.



Si querés probar los equipos de otros países, hay muchas opciones. Sólo para variar.

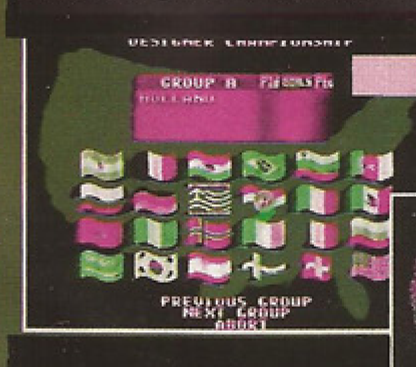
Prepará tu equipo eligiendo la mejor estrategia. ¿Una sugerencia? 5-3-2.

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II

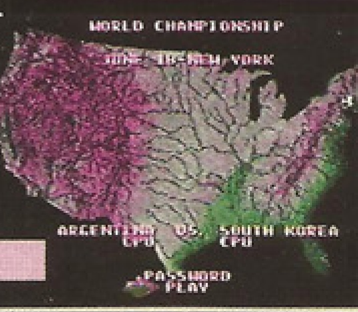
Enganchados al año de la Copa '94 aparecieron los cartuchos de un juegazo nuevo de fútbol de Sega Sports. World Championship Soccer II es muy copado, a pesar de que la estructura es vieja y conocida. Se pueden armar jugadas, tenés una visión del campo bien cercana, y el movimiento de los jugadores es muy real. Además de eso, la variación del grado de dificultad da una gran dinámica al juego. La novedad queda por cuenta de la opción elegida para jugar.

DIVISIONES O GRUPOS

Jugando los mundiales, podés encarar los partidos en los grupos que estuvieron en esas tres Copas. O alterar y reformar los grupos, del modo que quieras. Pero sólo se desarrollan en la pantalla los juegos de tu selección. Después de recrear los grupos, la computadora muestra el mapa, indicando el lugar de los otros partidos y los resultados.



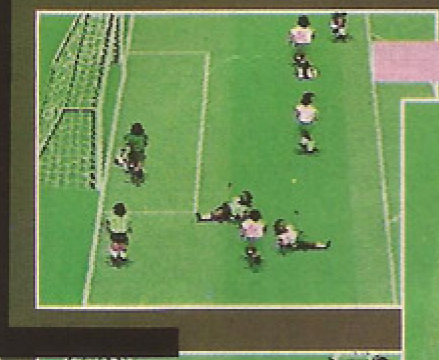
Elegí Designer y formá los grupos, o si preferís, optá por Random y la computadora se encarga de todo.



Para todos los efectos, estos equipos ya se enfrentaron antes.

BRASIL Y ARGENTINA

Un clásico. Usá toda la habilidad de tu equipo para llenar de goles el arco contrario.

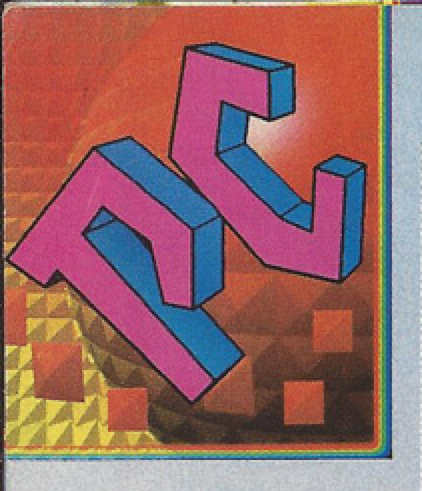


Una jugada bien armada y el resultado es un golazo.



Bien, no todo es perfecto. ¡Qué falla del arquero!

¡Uau! ¡Qué genial! Gol en contra sólo para que la gente se enoje un poco.



WING COMMANDER

WING COMMANDER PRIVATEER
Origin
ACCION/ESTRATEGIA-1 Jugador

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

No hay manera de que llegues a cansarte de este juego. A pesar de no tener una historia demasiado original, las posibilidades son muchas y te enganchan sin remedio.

CONFIGURACION

PC AT 386, 33MHz, 4 Mega de RAM, monitor VGA, placas de sonido Soundblaster, AdLib Roland y compatibles.

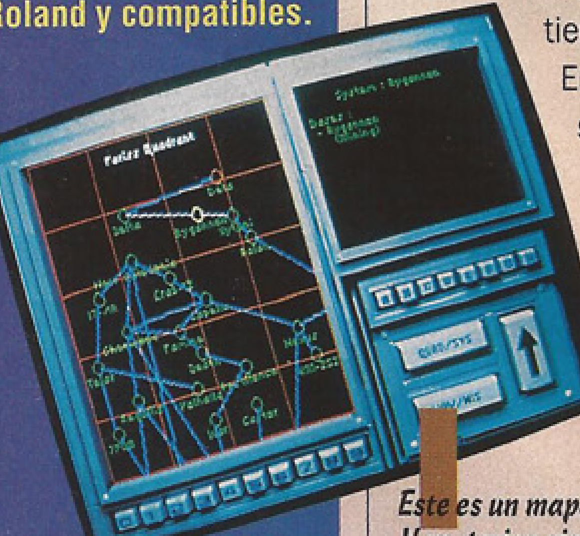
Quien se piense que va a enfrentar a aquel temido ejército de los Kilrathi está equivocado. Se trata de un nuevo game de la serie Wing Commander y no se parece en nada a los dos anteriores. Recibió su nombre de la serie, pues la historia ocurre en el mismo universo, ya conocido por quien piloteó las otras. Esta versión ya está dando vueltas por ahí desde hace algunos meses y parece que los PCmaníacos no le dieron mucha bola. Pero el juego es bien copado y vale la pena conocerlo mejor. ¿Querés hacer la prueba?

JUEGO INFINITO

No te extrañes de este título. Son dos "modos de juego". El primero trae misiones simples y el otro desafíos mayores que surgen a partir de misiones más complejas. Nada de fases. O sea: ¡vos jugás hasta que te cansás!

GEMINI SECTOR

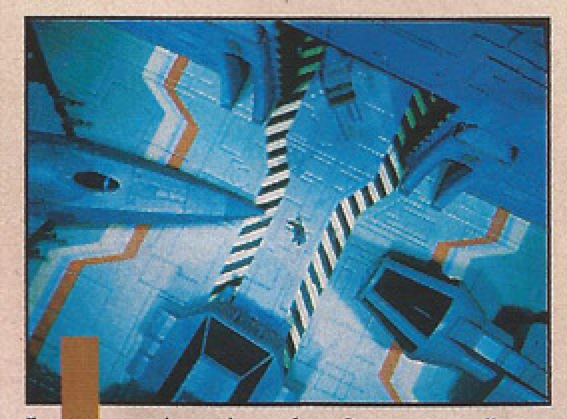
Vos actuás en el Gemini Sector. Cada sector tiene cuatro cuadrantes y varios sistemas. Vas de sistema en sistema buscando "negocios". Pero este sector queda exactamente en la frontera con el Imperio Kilrathi, el cual, como vos sabés, no tiene nada de amistoso. En tus andanzas y transas, podés cruzarte con los Church Man (unos fanáticos que luchan contra la evolución de las máquinas), piratas, otros privateer o con los Kilrathi.



Este es un mapa de uno de los cuadrantes. Hay varios sistemas a tu disposición.

NAVES

La Orion es apropiada para las misiones que involucran combates. Parece un tanque. La Galaxy está indicada para transporte de cargas y comercio en general. Pero con la Centurion vas a reventar todo: es la mejor y la más cara. Es veloz, cuenta con muchas armas y es fácil de maniobrar.



De izquierda a derecha: Centurion, Orion y Galaxy.

ARMAS A TU DISPOSICION

Muchas y de los más variados tipos. Actuá con inteligencia: usá las apropiadas para tu tarea y tu nave. Así economizás y obtenés buenos resultados. Podés hacerte una fiesta: Laser, Mass Driver, Meson Blaster Neutron Gun, Particle Cannon, Ionic Pulse Cannon, Tachyon Cannon, Plasma Gun, Dumb Fire, Heat Seeker, Image Recognition, Friend or Foe, Torpedo Launcher y Proton Torpedo. ¿Qué, te parecen pocas?



Usá el arma más adecuada. La Tachyon Cannon se recarga en 0,4 segundos.

DINERO... ¿PARA QUE?

En cualquier época o lugar, el dinero hace más dinero. La plata que vos recibís sirve para comprar naves mejores y equiparlas de acuerdo con tu trabajo. Comenzás con una nave bien berreta, la Tarsus.

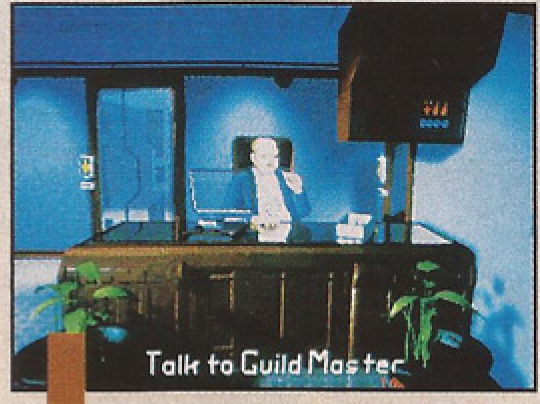
TURBINANDO LA NAVE

No faltan equipamientos para que tengas una nave re-buena y enfrentes cualquier desafío. Los más importantes y esenciales son el Jump Drive, ya que solamente con ellos vos conseguís ir de un sistema a otro, y el Radar, cuyo uso es obvio. Ah... no te olvides las armas, of course.

...DER PRIVATEER

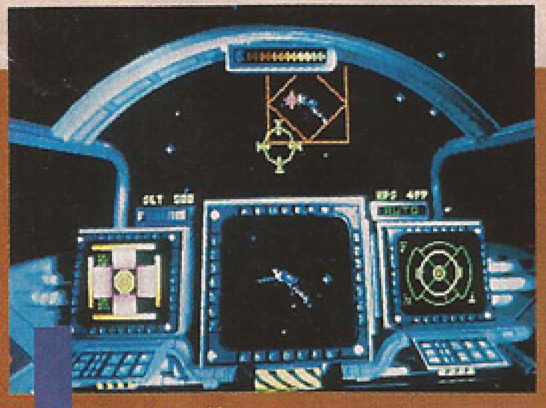


DETRAS DE LAS MISIONES



El jefazo te va a indicar el servicio. Aquí el tema son las cargas.

Todas las bases poseen lugares adecuados para encontrar trabajo. Buscá a los fixers en los **Bares** que hay en todas las bases. Muchas misiones son complicaditas y se van desarrollando gracias a datos que vas recibiendo en el camino. Pagando una pequeña tasa a los **Mercenary's Guild**, vos enfrentás misiones con más peleas, pero bien remuneradas. Las tareas del **Mission Computer** son más fáciles, pero dan poco dinero. Buscá a los **Merchant's Guild** para misiones con cargas.

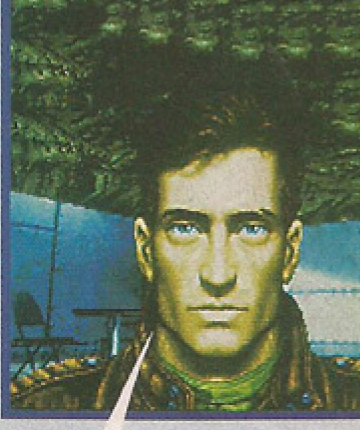


Ojito al radar. Vos siempre te cruzás con alguien que te quiere arruinar los planes.

DONDE ESTA EL COMERCIO

Las bases están esparcidas por los diversos sistemas. Cada una es favorable para un tipo de negocio.

- **Agricultura** - base que tiene comida barata y ropas de cuero. Buena para vender materia prima mineral y herramientas.
- **Minería** - son bases fijadas en asteroides para exploración. Vendé comida y distracción.
- **Piratas** - en estas bases comprás contrabando. Están bien escondidas en los cuadrantes. Comprá drogas, tabaco, esclavos. Vendé comida y armas.
- **Placer** - en esta base hay un alto consumo de todo: bebidas, drogas, juegos, objetos de arte, ropas caras, etc.
- **Refinerías** - son bases flotantes que hacen combustible, plástico, productos electrónicos. Necesitan comida y diversión.
- **New Constantinopla** - es la capital del sector. Excelente lugar para negociar, hay de todo.
- **New Detroit** - centro urbano muy desarrollado. Vendé materia prima para industria y manufacturas.
- **Oxford** - base intelectual. Comercio general.
- **Perry** - es el centro militar. Comprá armas, vendé comidas y medicamentos.



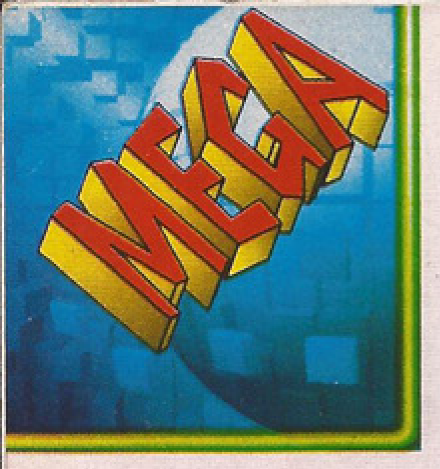
Aquí estás vos dando el OK para otro trabajo más.

PRIVATEER

Esta es la palabra inglesa para corsario (pirata, bah). También sirve para describir al tipo que hace de todo por dinero, un mercenario. Está claro que vos no sos un mal tipo, pero esto es lo que vas a hacer para sobrevivir. El único objetivo del juego es ganar dinero. Tu bolsillo se va a llenar si vos realizás misiones, hacés transportes (a veces ilícitos) de cargas y comprás y vendés bienes de consumo y necesarios a la población.

★ Cuidado al transportar contrabando. Si la Confederación te pesca, se vuelve tu enemiga.

★ Hay pocas diferencias en relación a las versiones anteriores. Las novedades son el Cargo Manifest y el View Object.



PETE SAMPRAS TENNIS
Codemasters

Deporte - 1 a 4 jugadores

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

La visión desde el fondo de la cancha, con el jugador más chico, dificulta un poco la jugabilidad.

COMANDOS

A	Saque
B	Rebote normal
A + ↑	Pelota alta
C + Direccional	Zambullida para detener pelotas difíciles

El cartucho tiene gráficos buenos y durante los partidos se oye una voz digitalizada que parece real. Vos tenés 30 jugadores para elegir, inclusive Sampras, y tres modos de disputa:

Challenge, Tournament y World Tour



Fijate en el cartucho con entrada para los joysticks. ¡Ojalá que otras softhouses adopten este sistema!

Pete Sampras es uno de los jóvenes exitosos del tenis mundial. Su eficiencia y regularidad lo llevaron al tope del ránking de puntos y premios. Todo esto llevó a Codemasters a presentar este game que llega con una novedad sensacional: el cartucho viene con dos entradas. De esta forma, cuatro personas pueden jugar al mismo tiempo sin tener que recurrir al adaptador para cuatro joysticks. ¡Qué joya! Felicitaciones a Codemaster por otra innovación copada: no se puede olvidar que también crearon el Game Genie.

Las diversas canchas del game tienen pisos de arcilla, pasto y sintético. Entrená bastante con todas.

CHALLENGE

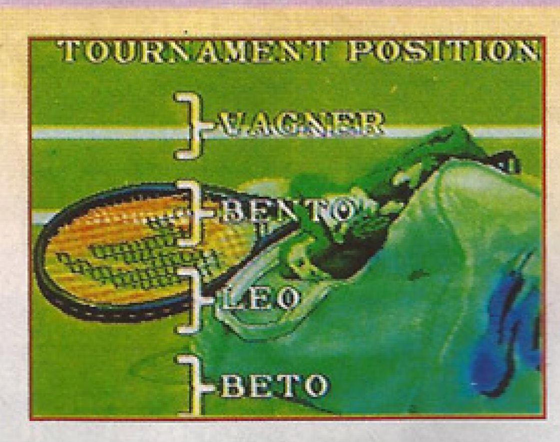
Son partidos simples. Acepta de 1 hasta 4 jugadores y el juego dura 1, 3 ó 5 sets. Podés jugar contra la computadora o contra un amigo. Si preferís, podés hacer una pareja con un amigo contra otra formada por la computadora u otros dos jugadores. La última opción es la de parejas mixtas de jugador y computadora.



El modo Challenge es el que ofrece el mayor número de opciones, inclusive juegos de parejas. ¡Aprovechá!

TOURNAMENT

Es un torneo de eliminatorias simples: quien pierde se queda afuera. Pueden jugar hasta ocho personas y los partidos duran 1 set. Como en el modo Challenge, se puede elegir la cancha. Vos tenés 33 canchas esparcidas por todo el mundo, y dependiendo de la elección, el piso puede ser de pasto, arcilla y sintético.



En Tournament se desarrollan torneos rápidos y ésta es la pantalla del cronograma.

WORLD TOUR

Es el Campeonato Mundial que disputás solo contra la computadora. Los partidos duran 1 set y vos no elegís adversario ni cancha. Para ser campeón, tenés que ganar en todas, las 33 sedes. Si perdés no cambiás de cancha. Para facilitar las cosas, el game proporciona passwords.



World Tour es duro. Tenés que enfrentar a varios adversarios y la dificultad es creciente. Entrená bastante antes de la disputa.

Vos hacés CARTELERA ACTION GAMES



Escribinos a: Cartelera Action Games - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 - (1029) Buenos Aires

AGUANTE ACTION UNA LEYENDA"

1
JAX VS DEE JAY
VRS.
CHE NEGRO
NEGRO TU TÍA
TU HERMANA
Tu padrino

2
Si vos sos más negro que el carbón mercillon!!
MIRA QUIEN HABLA: TRIPA DE SIMIO

3
PIM
PAM
BLAM
SCRASH
BUM
TOC

4
ARGHH
Me vas a volver a decir NEGRO.

5
Pero te lo dije cariñosamente
¿en serio?
¡Si! porque ¡yo.....

7
TE AMO
DEVORAME TODA!! POTRO.

Y Fueron Felices para siempre
*Tuvieron 8 hijos c/u cada año. FIN

Por Jaime Pardo - La Tablada - Bs. As.

HISTORIETAS

MEGABATALLA: Sega Vs. Nintendo

POR FERNANDO A. MANSILLA DE SAN ISIDRO - BS. AS.

dibujos

Hay que armar a Sub Zero

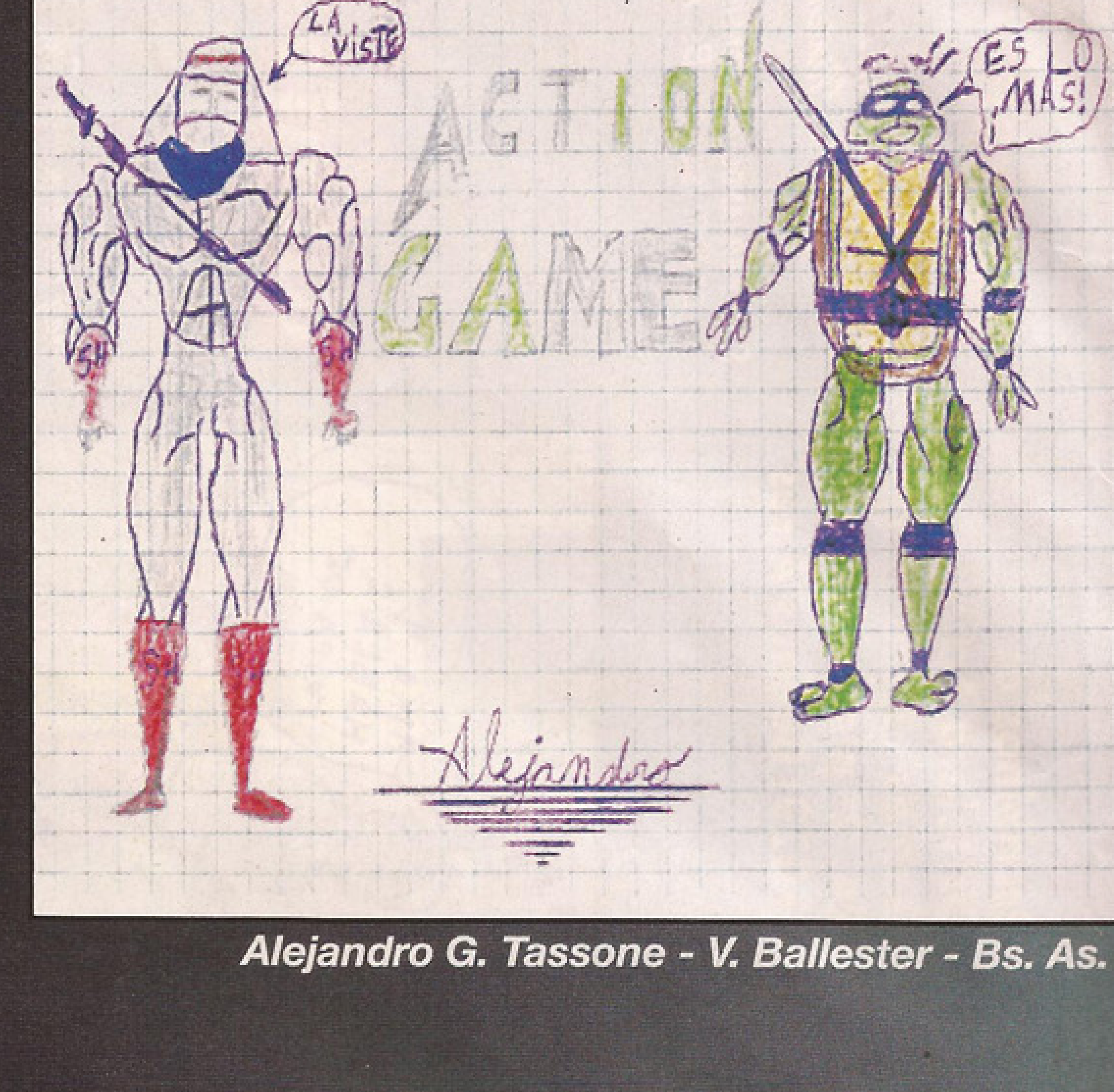
POR WALTER D. PARADIS DE PILAR - BS. AS.

CaRTaS

Andrés L. Chamorro y sus compañeros, listos para salir de escursión



Débora Klug - San Marcos Sierras - Cba.



Alejandro G. Tassone - V. Ballester - Bs. As.



Leandro Zunino - Morón - Bs. As.

Daniela Belmont -San Marcos Sierras - Cba.





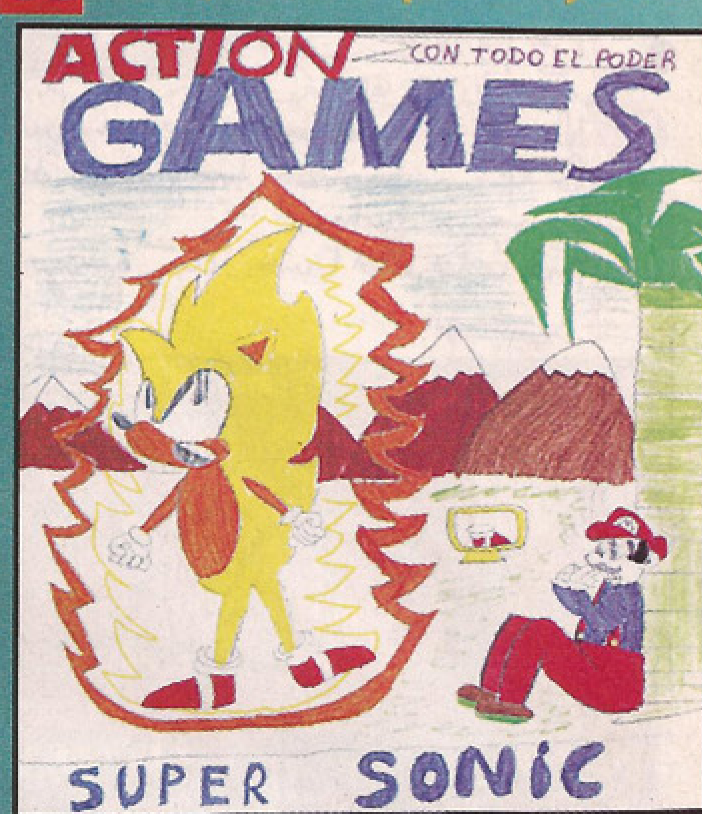
Para que *tus* dibujos y obras de arte se aprecien como debe ser, publicalos en esta sección. Si no, *olvídalo*.



Esteban Mackern. - Cba.

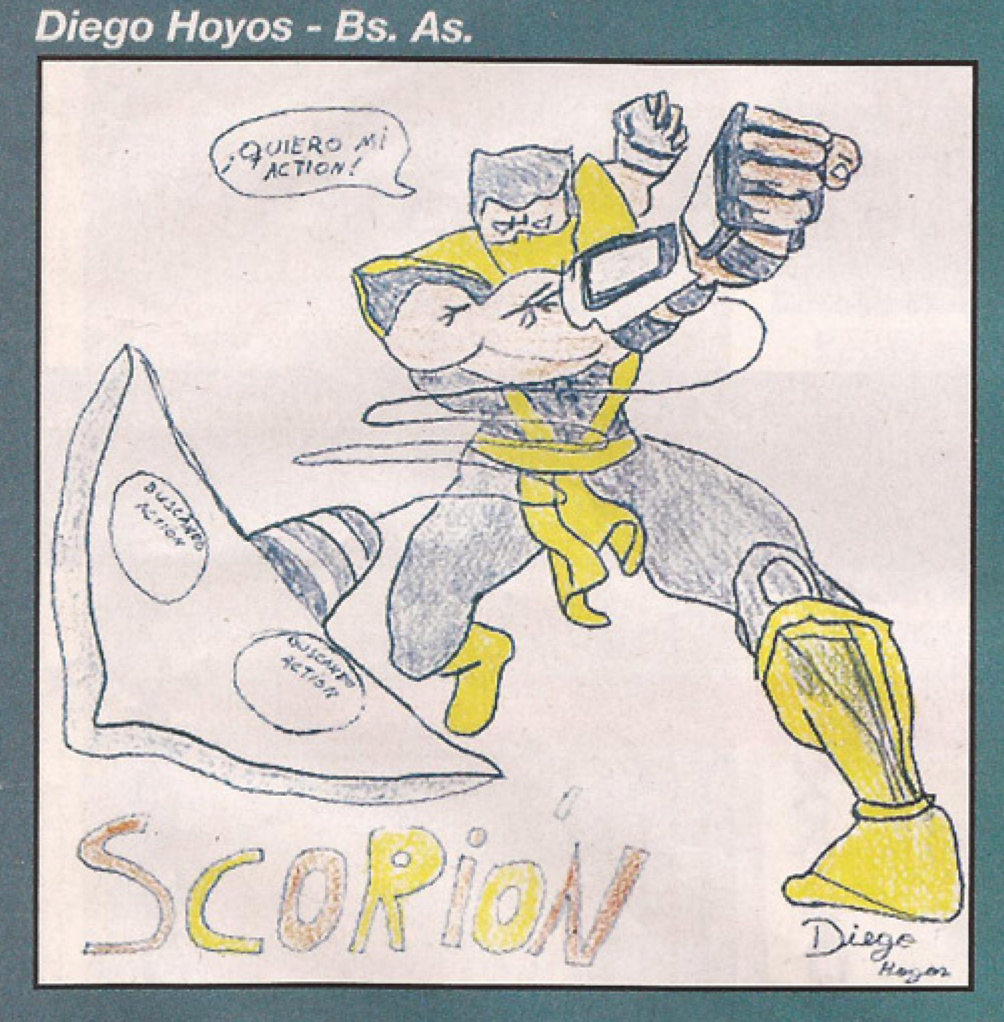


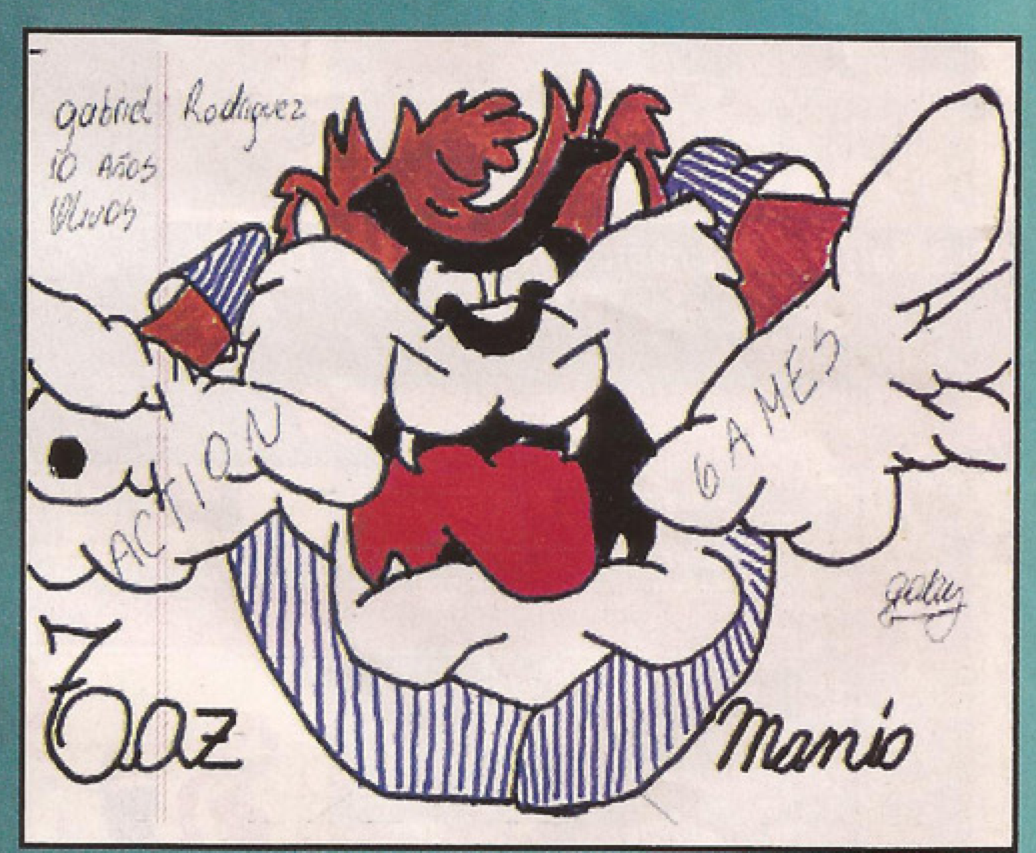
Ezequiel Gómez Cortés - Escalada - Bs. As.



Walter Belingheri - Olivos - Bs. As.

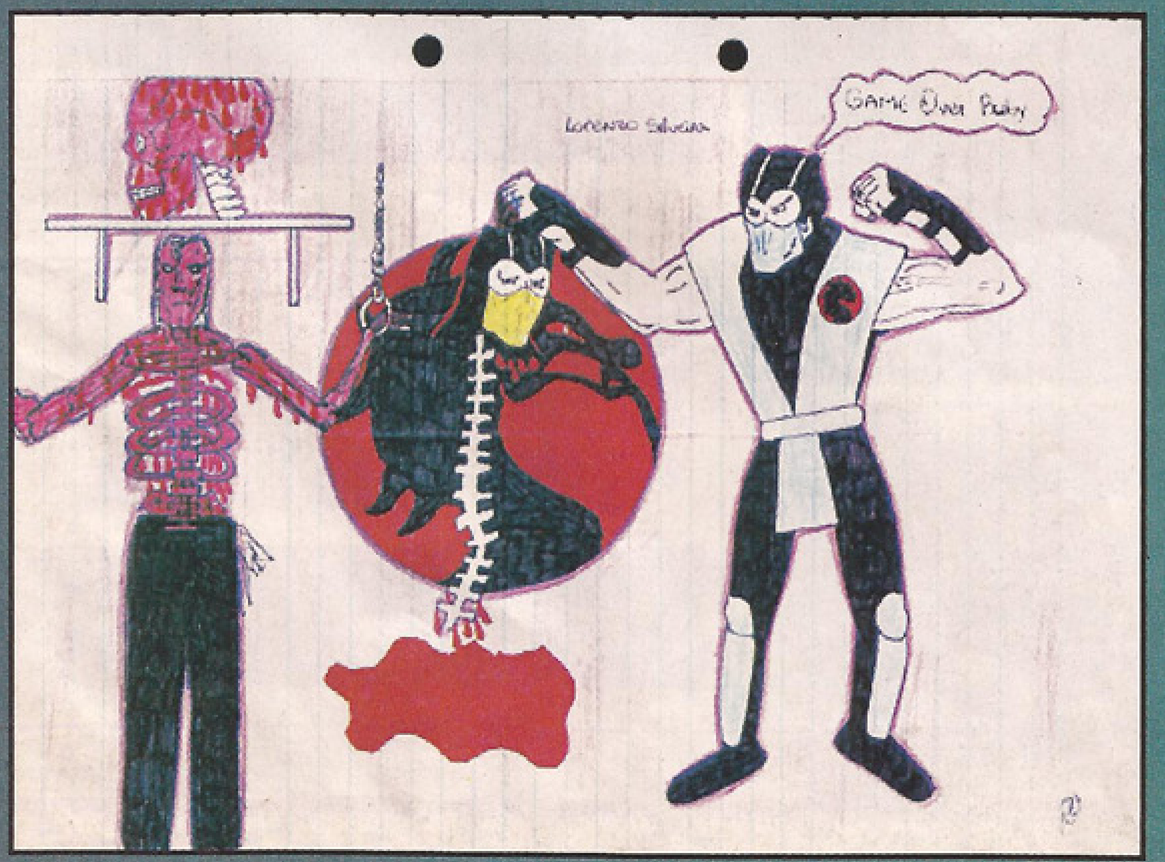
Diego Hoyos - Bs. As.

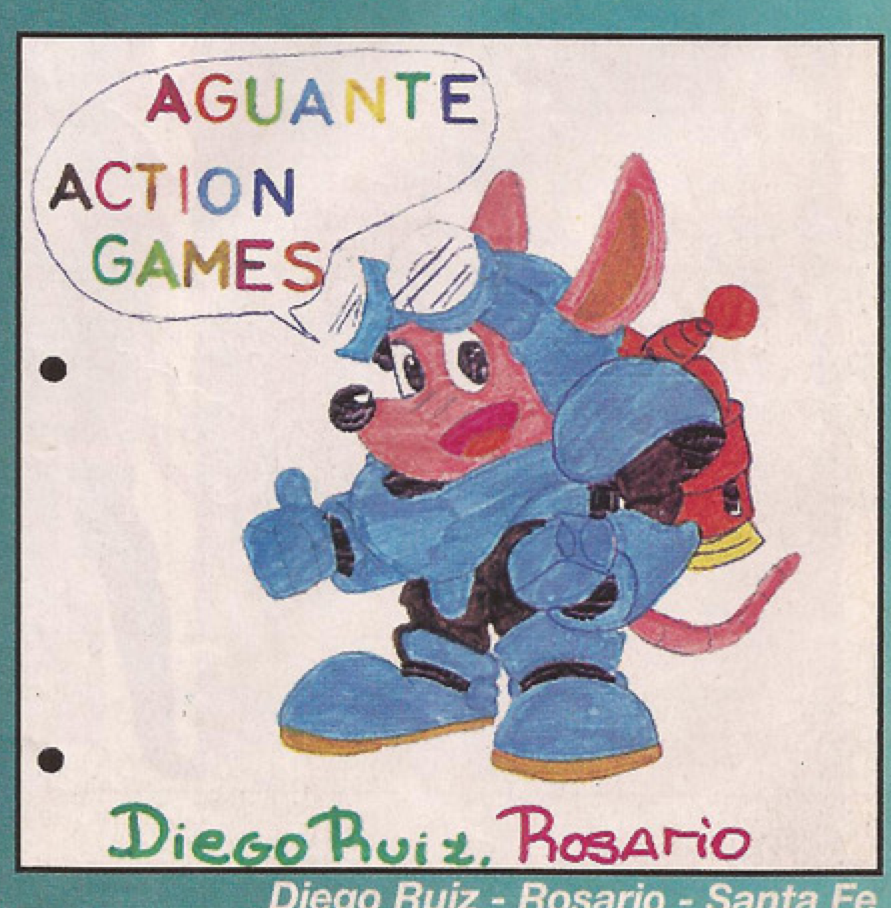




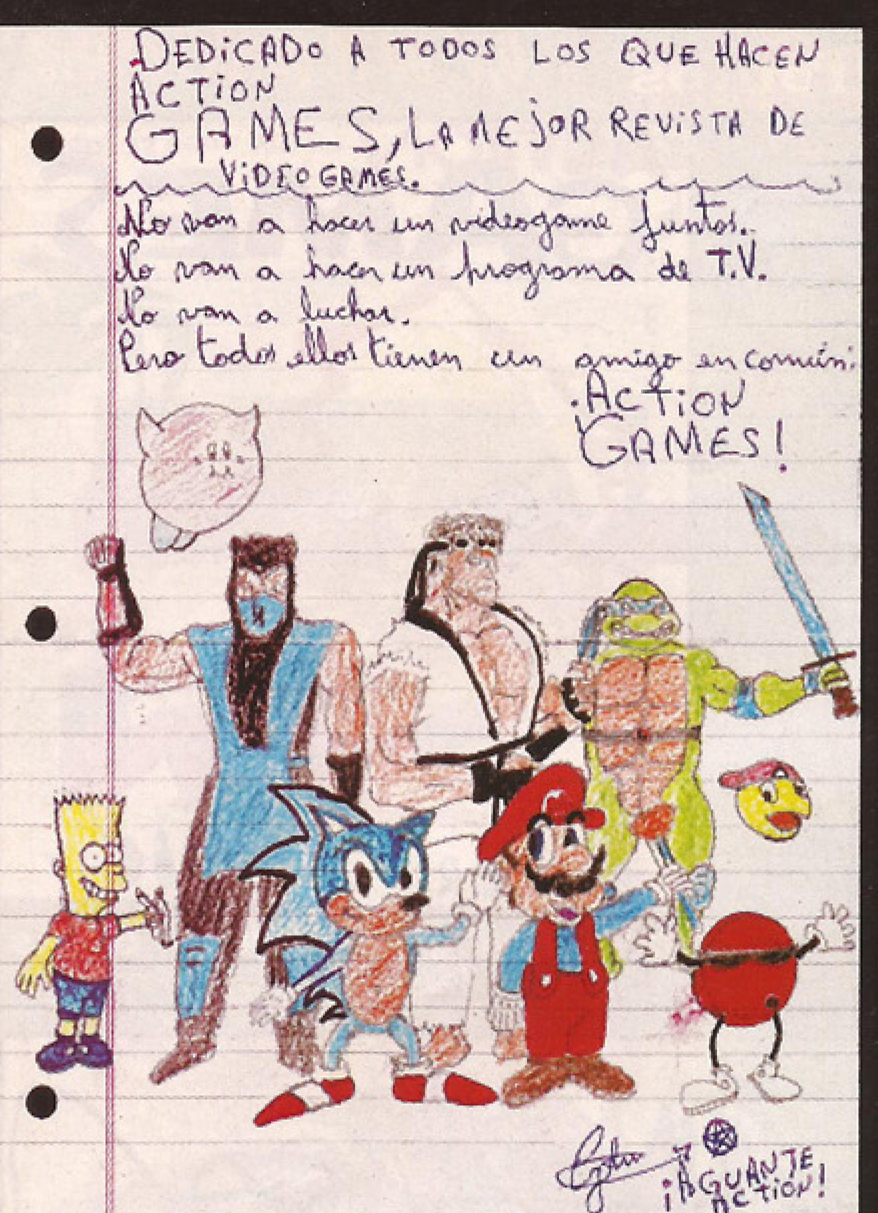
Gabriel Rodríguez - Olivos - Bs. As.

Lorenzo Silveira Monteiro - Montevideo - R. O. U.





Diego Ruiz - Rosario - Santa Fe



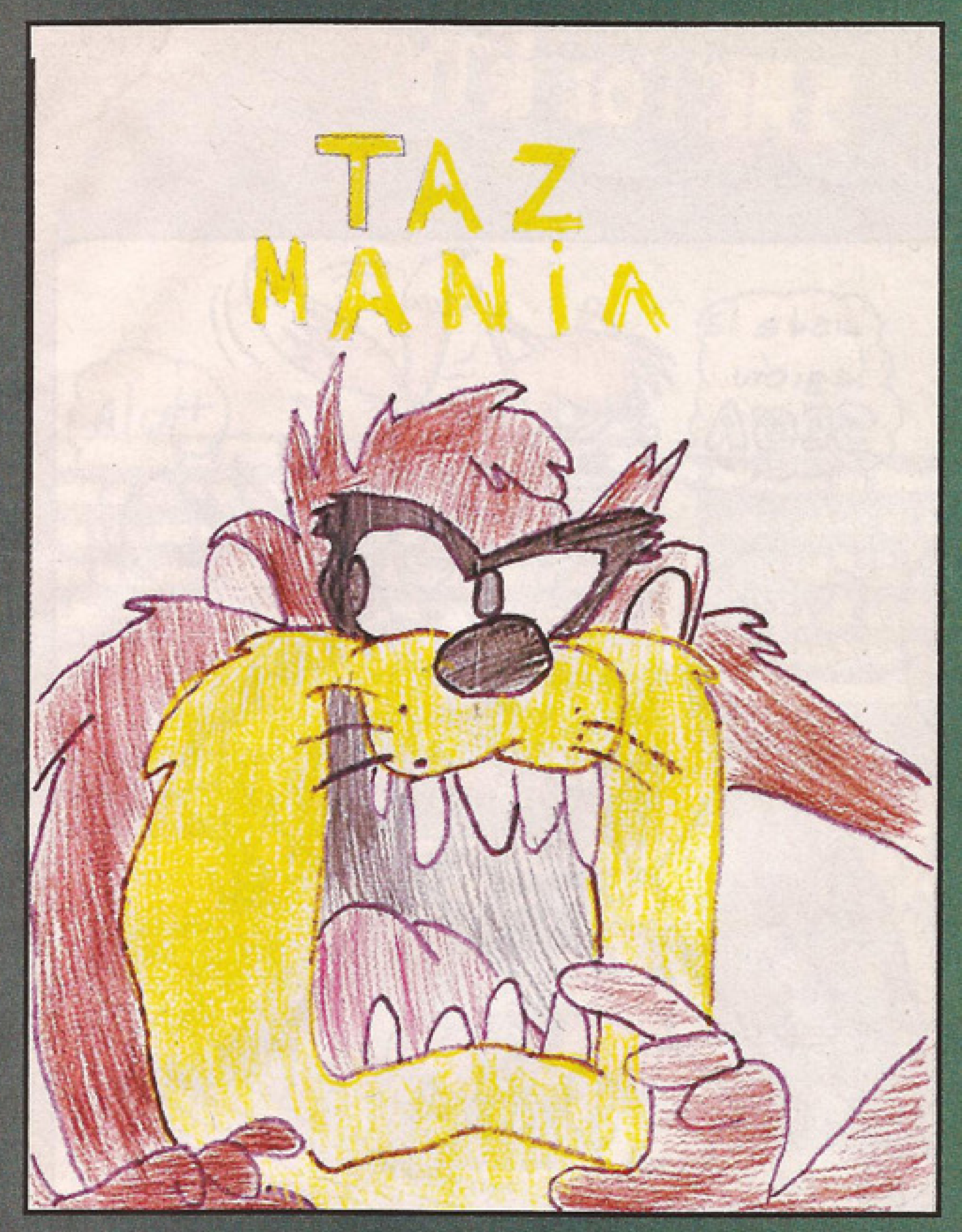
Cristian J. Ambrosio - Necochea- Bs. As.



Juán Ramón - La Tablada - Bs. As.

HAY QUE ARMAR A SUB ZERO

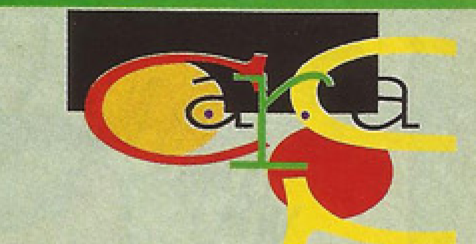
Walter D. Paradis - Pilar - Bs. As.



Marcelo N. Mazza - Capital



Angel Silva - Guernica - Bs. As.



Esta foto la mandó Andrés L. Chamorro, vive en Merlo, y aparece con sus compañeros cuando salían de escursión.

ESTE SOY YO "ANDRES" el mejor Nº10

ALFONSO "RETE"

Sylvester

Tweety

SOLEDAD KINTARO

EL NAVO

MI NOVIA "NATY"

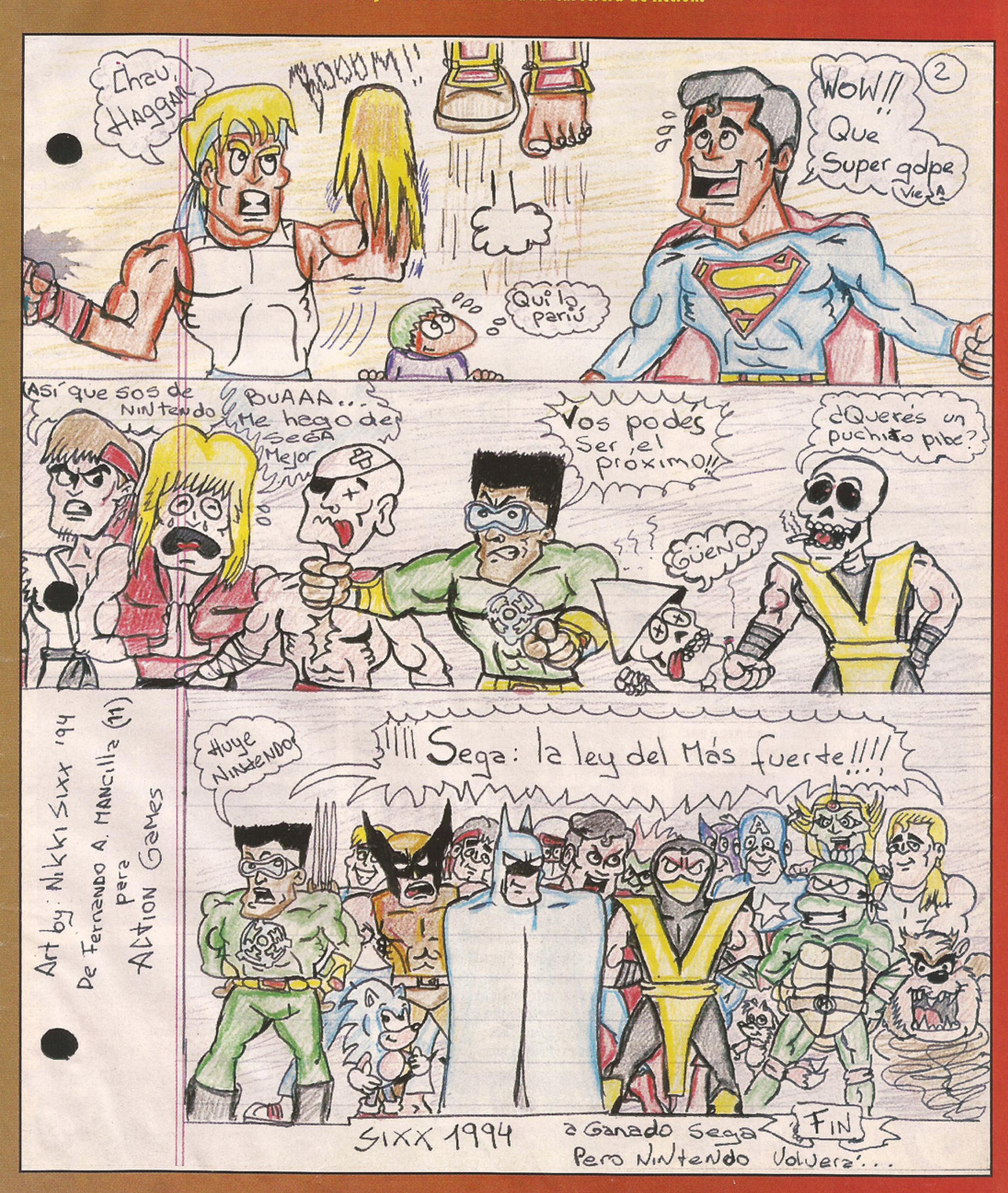
¡POBRE! CORINA



Por Fernando A. Mansilla - San Isidro - Bs. As.

CONTINUA →

Si querés que tus personajes favoritos vivan las aventuras más espectaculares, create una historieta y ponele todos los condimentos que se te ocurran. Las historias más fantásticas saldrán de tus manos y conmoverán al mundo. Animate y mandá un comic a la Cartelera de Action.



CARTAS GAMEMANIACAS

Me llamo Gastón Ríos, tengo 14 años y un videogame, Family Game (Hiper Boy) tengo 7 cartuchos.

Me gustaría que me manden información sobre el videogame que menciono.

Vivo en Ombúes de lavalle, departamento de Colonia, República Oriental del Uruguay.

La verdad no sé si voy a poder leer la revista porque donde vivo no llega, pero cuando voy a Colonia trato de comprarla.

Su revista por lo buena que es está barata, al lado de las otras; cuesta $8 uruguayos, la Nintendo sale $5, pero no tiene tanta información, tiene pocas hojas.

Pueden decirme cómo mato al Dr. Willi, en el Rokman.

Manden información de los juegos de Family, siempre hablan de Nintendo, Sega, etc.

Tengo 2 revistas, nada más las número 23 y 24 ¡si me faltarán revistas!

Sigan así, mejor que las otras. Perdonen la falta de ortografía. Chau.

PD: con la carta les mando el cupón para hacerme socio del Club.

Gastón Ríos
Ombúes de Lavalle - Colonia - Uruguay

Action Games:

Hola. Me llamo José, tengo 13 años y soy loco por los videojuegos (especialmente por el Super Nes, que para mí es lo mejor que hay en 16 bits). Mis compañeros hasta me dicen que soy enfermo por los games y ya me lo estoy empezando a creer.

No quisiera ser pesado pero debo decir que su revista es lo mejor que pude haber leído.

La primera vez que agarré una Action Games quedé loco. Varias veces probé con otras revistas pero no me satisfacen.

Soy un gamemaníaco desesperado porque no pude comprar una de sus revistas que es la de Castlevania, Nº 26, que me falta, no me pude comunicar con ustedes por teléfono, así que quise mandarles una carta para que me la trajeran por correo.

Saben que a esa revista la necesito como el pan porque tiene lo más importante, arcades del MK 2 y como yo no sé jugar quiero aprender fijándome ahí.

Miren, si yo pudiera ir para allá ya estaría, saben que pago todo lo que sea para obtener esa revista, miren esta es mi carta, hago lo que puedo, por favor, necesito la revista. Pero, por favor, tráiganmela; les escribo desde muy lejos (ya sé que no soy el único) y ustedes son los únicos en quienes puedo confiar. Bueno, disculpen la longitud de mi carta. Me despido con un fuerte abrazo.

Aguante Action Games y aguanten todos los viciosos de los games.

PD: por favor, tráiganme la revista, les pido de rodillas, por favor, por favor... please, please... por favor. Chau. Les mando un beso grandote. Los quiero mucho.

José Antonio Caram
Tafí Viejo - Pcia. de Tucumán

Queridos amigos de Action Games:

Tengo 12 años, una Mega Drive. Voy al grano: quiero vender una Mega Drive con un joystick de 6 botones (A, B, C, X, Y, Z), otro con 3 botones y el otro con 3 botones y 3 turbos, con los juegos: Aladdin, Sonic 3 y 2, Street Fighter II Special Champion Edition, Mortal Kombat 1, Streets of Rage II, Turrican, After Burner, Evander Holyfield, World Trophy Soccer, Boy Soccer Team III, Fifa Int. Soccer, Dragon Ball Z, Bart Nightmare; todo a sólo $250 (buena oferta). Llamen al 572-3900.

También los vendo por separado y vendo juegos de Family por $5. Consulten qué títulos (Battletoads, Tortugas II y III, etc.) Horario: de lunes a viernes de 17,30 hs a 21 hs.

PD: publiquen mi carta, es la 3a. o 4a. que mando. Publiquen ésta.

Julián Nahuel Sorroche
Capital

Action Games, me llamo Patricio Martín, tengo 12 años, un Megadrive II, un Family, un Game Gear y una PC. Les cuento que me quiero comprar el CD Rom de Sega, pero no sé si comprarme el Sega CD o el Mega CD. ¿Por dónde se conecta el CD Rom a mi Megadrive? Quisiera vender mi Game Gear, con 5 juegos. Ellos son: The Lucky Dime Caper, Starring Donald Duck, Tazmania y Sonic. También con el transformador a la pared, el adaptador al encendedor del auto y el estuche (todo original). Consultar al 248-2346 o escribir a Arenales 1365, (1828) Banfield. Bueno, no les saco más tiempo.

Les ruego que publiquen mi carta.

Cristian Martín
Banfield - Bs. As.

Action Games: les escribo para felicitarlos por la revista. Les cuento que me llamo Damián, tengo 11 años y quisiera pedirles si en la revista pueden poner trucos del Mortal Kombat II para Mega Drive. Cambio juegos de Mega Drive: Risky Woods, Fatal Fury, Terminator 2, Super Thunder Blade. Cualquier duda, llamar al 208-8979.

PD: Saludos para todos. Aguante Mega Drive. Pónganme en los winners.

Damián Esteban Micieli
Lanús - Bs. As.

Querida Action Games:

Me llamo Facundo y tengo 12 años, una Super Nintendo y una Mega Drive. Con la Super Nintendo tengo un problema, como no me gusta más, la quiero vender. A todos los que estén interesados les cuento que es la consola con 2 joysticks; un joystick programable con 30 movimientos para el Street Fighter y dos cartuchos: el Mario World y Daffy Duck.

Bueno, vayamos a lo nuestro; trucos para *Mega Drive*.

Mortal Kombat - adonde dice start y action, hacé abajo, arriba, izquierda, izquierda, A, derecha, abajo y aparecerá el cheat enabled, donde tenés un montón de opciones.

Cool Spot - hacé Start y apretá A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C y pasás de nivel.

Bueno, dejo la carta porque sino va a ser muy larga. Me despido diciendo, por favor, publíquenla. Chau.

PD: El que quiera averiguar más de la Super Nintendo, llamar al 362-7400 o venir a mi casa, Independencia 735, 12º, "B" Cap. Aguante Action, los Rojos de Avellaneda y Gun's n' Roses. Disculpen la letra.

Facundo Nahuel Maure
Capital

Club de Action Games:

Adjunto fotocopia de mi carnet de socio.

Quiero contarles que la revista está muy buena y que me sirve de mucho en los juegos, pero también me gustaría que pongan nuevamente la sección de Game Boy.

Bueno, me despido de ustedes con un fuerte saludo y ¡aguante Action Games!

Daniel Osvaldo Szczesny
Olavarría - Bs. As.

Súper amigos de Action Games:

Me llamo Carlos Almada y vivo en Montevideo - ROU.

Yo compro la revista desde la Nº1 y siempre está súper.

Quiero felicitarlos por su súper revista, todos los juegos que he visto sólo los puedo dar vuelta con Action Games.

¿Cuándo va a salir Mortal Kombat para Nintendo?

Trucos - **Super Mario 3** - primera flauta: apretás el direccional hacia abajo, más o menos por 10 segundos, vas a aparecer detrás de las plantitas, seguí de largo y aparecerás en otro lugar y hay un baúl, abrilo y ya tenés tu primera flauta.

La tercera flauta, ¡ah!, me olvidé, la primera flauta está en la fase 1-3. Bueno, la tercera la encontrarás luchando contra alguno de los guardias en el mundo 2.

Pido ayuda para encontrar la segunda flauta; sé en qué parte está, pero no puedo entrar.

Bueno, me despido. Yo tengo 12 años.

Viva Nintendo (yo tengo una). Que muera Sega.

Carlos Almada
Montevideo - Uruguay

Revista Action Games:

Hola. Me llamo Patricio Benes y tengo 13 años, tengo una Genesis con los juegos Aladdin Cool Spot, Sonic 2, Tiny Toon, Green Dog, Chose HQ II y Moon Walker.

Ahora les mando trucos para *Genesis*:

Sunsetriders: andá a la pantalla de opciones y escuchá los



CARTAS GAMEMANIACAS

sonidos del 0 a la letra E y empezarás con 99 créditos.

Global Gladiators: en cualquier momento del juego presioná Start y A, A, A, B, B, B, C, C, C y A. Así habrás obtenido 1 vida.

Aladdin: como pasar de fase: Start, A, B, B, A, A, B, B y A.

Cambio: el Aladdin, Cool Spot o el Sonic 2 por el Toe Jam & Earl 2, el Mortal Kombat, Silvester and Tweety o el Batman Returns. Llamar al 544-7952, preguntar por Pato.

Ojalá publiquen mi segunda carta. Son la mejor revista del mundo. Las revistas españolas son para gallegos.

PD: ¡Aguante Sega, Boca, Action Games!

Patricio Benes
Capital Federal

Hola, soy Leandro Núñez, vivo en Quilmes y les escribo para pasarles algunos trucos de juegos de video.

Tengo un Family Games con 15 cartuchos, pero en este momento, el Family lo tiene mi primo de Bahía Blanca, y no me acuerdo bien los nombres de los cartuchos. El que tenga interés en comprar un Family, marque este número: 252-4143.

Chau, genios, sigan así.

PD: tengo 13 años y pido, por favor, que publiquen mi carta.

Leandro Núñez
Quilmes - Bs. As.

Querida Action:

Me llamo Gregorio Gómez. Tengo 13 años y tengo un Sega con 9 juegos que son los siguientes: Zool, Fifa, James Pond 3, Wonder Boy 5, Sonic 2, Sonic Spinball, Silvester and Tweety, NBA Jam, MK 2, Street Fighter 2. Terminé estos juegos:

Mega: Zool, Fifa, Sonic 2, Silvester and Tweety, NBA Jam, Street Fighter 2, Ecco the Dolphin, Aladdin, Streets of Rage I, II, III, Ex Mutant, Cool Spot, Tiny Toon, Super Volleyball, Wol Cup (fútbol), Mortal Kombat, Drácula, Sunset Rider, Robinson (básquet), Art of Fighting, Fatal Fury, Dragon Ball 2, Tales Spin, Mortal Kombat 2.

Family: terminamos 51 juegos, aunque no lo crean.

Arcades: Mortal Kombat, Mortal Kombat 2, Tetris, Sunset Riders, NBA Jam, Lethal Enforces, Street Fighter 1 y 2.

Aquí van unos trucos:

NBA Jam: si querés jugar con muchos personajes secretos, en la pantalla donde ponés tus iniciales poné:

Inicial	Nombre
ARK Start+B	AI GO RE
NET Start+A	MARK TURMEL
SAL Start+C	SAL DI VITA
RJR Start+B	VAMIE RIVETT
SAX Start+C	DAN "WEANSEL" FENTEIN
CAR Start+C	ASIF "CHOW-CHOW"
ROD Start+B	TOM "SCHUFF"
QR- Start+A	ERIC KABUKI
AIR Start+A	AIR DOG
NW- Start+A	WARREN MOON
DIS Start+C	GEOGE CLINTON

Si querés encestar desde mitad de cancha, en la pantalla donde aparecen los dos jugadores vs. el otro equipo escribí, bien rápido, 360° (un giro) B, 13 veces.

Quisiera cambiar mis juegos: Silvester and Tweety, Sonic 2, Wonder Boy 5, Zool por algunos de estos: Eternal Champions, Mortal Kombat, Chuck Rock 2, Sonic 3 y Pantera Rosa. Mi dirección para los interesados: San Martín 1425 - Dpto. 4 (2000) Rosario. Tel.: (041) 214880.

PD: Publiquen mi carta, por favor.

Gregorio G. Quintana
Santa Fe

Hola, Action Games:

Me llamo Nicolás Cruz. Me gustaría cambiar el juego Worl Trophi Soccer por algún juego de lucha bueno (Mega). El que me lo quiera cambiar que llame al 657-8545.

Aquí les mando golpes especiales del **Mortal Kombat** (*Mega*).

Johnny Cage - súper puñetazo: cerca, abajo + C; patada sombra: izquierda, izquierda, derecha + B; rayo gris: izquierda, derecha + A

Fatality: derecha, derecha, derecha, derecha, derecha y, apenas hacés la quinta, presioná A.

Kano - bola atacante: derecha, inclinada abajo derecha, abajo, inclinada abajo izquierda, izquierda, inclinada arriba izquierda, arriba, inclinada arriba derecha y derecha, repetidamente; cuchillazo: Start + izquierda, derecha, izquierda, derecha.

Fatality: izquierda, izquierda + A (cerca)

Sub-Zero - hielo: inclinada abajo derecha + A; barrido: izquierda + B + C

Fatality: derecha, abajo, derecha + A

Sonya - piña aérea: izquierda, derecha, izquierda, derecha, derecha + A; rayo: izquierda, derecha + A; súper agarre: izquierda + B + C (cerca)

Fatality: derecha, derecha, izquierda, izquierda + Start

Rayden - rayo: inclinada abajo derecha + A; torpedo: izquierda, izquierda, derecha; teletransportación: abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba

Fatality derecha, derecha, izquierda, izquierda, izquierda + A

L. Kang - rayo: derecha, derecha, derecha + A; voladora: derecha, derecha + C

Fatality: derecha, inclinada abajo derecha, abajo, inclinada abajo izquierda, izquierda, inclinada arriba izquierda, arriba, inclinada arriba derecha

Scorpion - lanza: izquierda, izquierda + A; teletransportación: inclinada abajo izquierda + A

Fatality: Start + arriba, arriba

Igual para todos:

gancho: abajo + A

volar con golpe: inclinada arriba derecha + A

salto con golpe: arriba + A

voladora: inclinada arriba derecha + B o C

patada aérea: arriba + B o C

zancadilla: izquierda + B

patadazo: izquierda + C

rodillazo: derecha + B o C

código sangriento: A, B, A, C, A, B, B, donde aparecen muchas palabras

tirar los pinches: ponelo con sangre y en la pantalla The Pit, cuando aparezca el "finish him" presioná de cerca, abajo + A

Nicolás y Maxi Cruz
Ciudadela - Buenos Aires

Hola, me llamo Martín Casanovas, vivo en la Plata, tengo 12 años.

Tengo una Genesis I y los juegos que tengo son: Sonic 2, Fifa International Soccer, NBA Jam, Aladdin y Out Runners.

Los quiero felicitar por la revista, es la mejor que hay. Esta es la primera carta que escribo, mandando algunos trucos para Genesis II y *Mega Drive*.

Aladdin: para pasar de nivel pulsando pausa y después AB-BAABBA

Streets of Rage II: para usar el mismo personaje, primero conectá ambos mandos, después pulsá derecha y el botón B del

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES. Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

mando uno. En el mando dos, pulsá izquierda y el botón A. Mantené apretados todos los botones y pulsá C en el segundo mando, y listo.

Ayrton Senna's Super Monaco GP2: password final, en la pantalla de claves, teclea Senna o Champion para ver el final del juego.

Cool Spot: selección de nivel, tiempo infinito y energía infinita para el juego, y teclea A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C. Luego quitá la pausa; genial ¿no?

Zombies: passwords

Nivel 5: CYZQ Nivel 9: XBRM Nivel 13: ZCFZ
Nivel 17: LMLX Nivel 21: PQBR Nivel 25: LLNN
Nivel 29: QNKR Nivel 33: SDHM Nivel 37: ZKVX
Nivel 41: BZPM Nivel 45: VNYQ Nivel de bonus: RLNW
Nivel de créditos: QSDZ

Mortal Kombat I: en el menú de juego, donde podés elegir entre las opciones o comenzar el juego, pulsá: abajo, arriba, izquierda, izquierda, A, derecha y abajo. Las palabras cheat enabled aparecen por arte de magia, y se puede entrar en esta nueva ronda de opciones donde podrás activar el modo fatality, tener energía infinita o ver volar por el decorado de The Pit la cabeza de uno de los programadores.

Ahora les doy unos trucos para CD y otros de Game Gear.

Ecco The Dolphin: este juego te permite elegir fase, melodías e incluso inmunidad. Comenzá a jugar, girá el delfín hasta que su cara esté mirando hacia la pantalla y hacé una pausa, sin quitarla, pulsá: derecha, B, C, B, C, abajo, C y arriba.

Chuck Rock: password

Nivel 2: GJFKFN Nivel 3: PDPKKN
Nivel 4: JWNTXF Nivel 5: TSFVNP

Game Gear

Alien 3: munición adicional: para tener más municiones elegí cheat como nombre para jugar.

Mortal Kombat: código de sangre: andá a la pantalla del código ético y pulsá 2, 1, 2, arriba y abajo para que se incluya el código de sangre.

Me despido y les pido por favor que me publiquen la carta, ya que otra vez tantos trucos no voy a copiar.

Los re-felicito por la revista y les quiero hacer una pregunta: si no podría conseguir los números desde la 13 hasta la 25, incluyendo ambas, pongan la dirección o llámenme a mi casa al número (021) 257970. Si no pueden publicar la carta, por favor díganme lo de los números atrasados, ya que las demás las tengo todas. Chau y los felicito por el tercer aniversario, aunque un poco atrasado.

PD: ¡No se olviden lo de los números atrasados!

Martín Casanovas
La Plata - Bs. As.

Querida Action Games:

Me llamo Pablo Istillarte, tengo 12 años y estoy en 6° grado.

Mortal Kombat II *(Mega)* - Scorpion: fatality 1: C, apretada + abajo, derecha, derecha, derecha; fatality 2: block abajo, abajo, arriba, arriba + A; Pit 2/clavar en el techo: abajo, derecha, derecha + block

Reptile: fatality 1: (a un gancho de distancia) izquierda, izquierda, abajo + A; fatality 2: (tenés que hacerte invisible) derecha, derecha, abajo + C; Pit 2/clavar en el techo: abajo, derecha, derecha + block

Sub-Zero: fatality 1: apretá el B y no lo sueltes, andá a la otra esquina y hacé izquierda, izquierda, abajo, derecha y soltar el B; fatality 2: derecha, derecha, abajo + C, derecha, derecha, abajo, derecha derecha + A; Pit 2/clavar en el techo: derecha, derecha, abajo + block

Kung Lao: fatality 1: (a dos pasos del enemigo) apretá block y no los sueltes y hacé derecha, derecha, derecha, derecha + B.

Raiden: fatality 1: apretá el B y soltalo al lado del enemigo y apretá B y block, simultáneamente; fatality 2: apretá el C en el segundo round y cuando matés al enemigo, acercate y te agachás y soltás el C.

Shang Tsung: fatality 1: apretá el C a un paso de distancia, esperar 2 segundos y lo soltás; fatality 2: block + arriba, abajo, arriba + B; fatality 3: antes de que empiece el segundo round, apretar el B y esperar 30 segundos, te ponés a un paso del enemigo y lo soltás.

Liu Kang: fatality 1: al lado del enemigo derecha, abajo, izquierda, izquierda + C

Mileena: fatality: izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha + A; fatality 2: apretá el C y hacé izquierda, inclinada abajo izquierda, abajo, inclinada abajo derecha, derecha y soltá el C; Pit 2/clavar en el techo: derecha, abajo, derecha + B

Snow Bross

2 - CTFK 3 - IKJL 4 - IKAP
5 - CAFK 6 - PFZX 7 - PIZX

Flashback

Nivel 1: pixel Nivel 2: betny Nivel 3: studio
Nivel 4: toho Nivel 5: akane Nivel 6: incbin
Torre de la muerte: Pancho
Para ver el final: cignus

Quisiera que me digan el fatal de Kung Lao que le corta la cabeza con el sombrero para la Mega.

PD: sigan así, la revista está pipí cucú. Aguante Sega, que se muera Nintendo. Publiquen mi carta, se los suplico. Desde ya, gracias. Chau.

Pablo Istillarte
R de Escalada - Bs. As.

Amigos de Action Games:

Mi nombre es Martín Ernesto, tengo 10 años y una PC y un Game Boy con 10 juegos, el Mortal Kombat 1, el Nintendo World Cup Soccer y uno de 8, los cuales son: Tetris, Aleway, Tenis, Space Invaders, Dr. Mario, Klax, Battle City y Moto Cros Maniacs y algunas preguntas: 1) pregunté por el MK 2 de Game Boy y me dijeron que no había salido ¿es verdad? 2) ¿Dónde lo puedo conseguir?

Ahora algunos trucos:

Game Boy: **World Cup**: final: contra Argentina: 01613.

PC: giratoria quieta: con letras: abajo, espacio (X+espacio) con flechas: abajo + enter. El juego es **Double Dragon**.

Game Gear: **Mortal Kombat**: sangre: pulsá 1, 2 y girar la palanca en sentido horario hasta que aparezca la frase: now interning kombat.

Nintendo: **Micromachines**: pará el juego, en el hueco que hay dentro de la última etapa número cinco y sólo necesitarás cruzar la línea para ganar la carrera. Un truco muy raro, que parece un error de programación.

Super Nintendo: **Street Fighter 2** - turbo: para tener 10 estrellas de velocidad en la pantalla donde aparece turbo gigante, apretar: abajo, R, arriba L y B, en el segundo control.

Mega: **Gods**: códigos etapa 2: coyote; etapa 3: foxx

Chau.

PD: esta es mi cuarta carta. No se mueran. Que les vaya bien. MMM..., ya sé, sigan así. Aguante River y su banda. Adiós.

Martín Ernesto Valenzuela
Capital Federal

Hola. Me llamo Gabriel y tengo 12 años. Poseo una Megadrive, un Nintendo 8 bits, un Game Boy, un Game Gear, un Family y un Atari.

Les quería decir que un amigo me prestó el Mortal Kombat 2 para Megadrive y los trucos de Rayden son los mismos que los del MK 1.

Ahora les mando algunos trucos para *Megadrive*:

Ecco the Dolphin - para elegir nivel y tener vidas infinitas, andá a la pantalla de claves y tecleá PLEASE, seguido de estas letras:

E, E	Ice zone	F, F	Island zone
G, G	Pteramadon Pond	H, H	City of Forever
I, I	Under caves	K, K	Deep City
O, O	Last Fight	Q, Q	Origin Beach
R, R	Cold Water	U, U	Marble Sea
V, V	Open Ocean	Z, Z	Ridge Water

After Burner 2: tecleá A, B y C y después Start al principio del juego para elegir nivel.

Tiny Toon: el password de la pantalla anterior al monstruo final es el siguiente: JQBB TZZW ZKBB TZZW ZGMZ

La revista está copada. Por favor, publiquen mi carta.

Gabriel Goldszier
Capital Federal

Hola. Me llamo Martín Laporte y me gusta mucho la revista. Quisiera que publicaran o comentaran algunos trucos del Super Off Road (Family Game). También si me pueden mandar el Top Ten de los mejores juegos de Family.

Acá van algunos trucos:

Family Games: **Arkanoid**: para adelantar de pantallas, apenas sale la pelotita, apretá Start y B.

Batman Returns: para comenzar en cualquier pantalla, poné el siguiente password: Y + 3121319111, cuando aparezca el nombre de la primera pantalla con el segundo joystick, apretá derecha o izquierda.

SNes: **Taz-Mania**: para adelantar pantallas, en el menú de opciones apretá en este orden: A, Y, A, botón derecho.

Alien 3: password: Nivel 2: QUESTION
Nivel 3: MASTERED Nivel 4: MOTORWAY
Nivel 5: CABINETS Nivel 6: SQUIRREL
Final: overgame

Me gusta mucho la revista y la compraré siempre. Saludos.

PD: anda el satelite de Nintendo en el Family Game. Chau.

Martín Miguel Laporte
Paraná - Entre Ríos

RESPUESTA PARA AURELIO BORDON y PABLO STURLA:

Amigos de Action Games

Les mando esta carta con la intención de dar algunos trucos y desmentir un error (por no decir una estupidéz) que cometió Leandro Coca en la Action Games N°31. Ese truco de Eternal Champions, lo sacó de una revista española pero de la sección bromas ¡qué locura!, donde acostumbran a engañar a los lectores.

La próxima vez que mandes un truco, primero probalo.

Trucos:

Mortal Kombat II:

En Options poner el cursor en done y hacer: cursor para la izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha, y aparecerá un test mode donde podrás elegir, continues infinitos, energía infinita, nivel, contrincante y varias cosas más.

Raiden: "FER"GALITY:

Hacé el test mode y poné: blackroung:6

L H 00 NASTY ON

Luego jugá con Raiden y cuando lo mates y diga Finish Him, hacé (a cualquier distancia) direccional a la izquierda 3 veces + B (bloqueo).

Respuesta para Aurelio Bordón: eso se debe a que el chost.C.D es una demo.

Respuesta para Pablo Sturla: tenés que hacer que Tails levante a Sonic y cuando Robotnik pasa volando saltá con Sonic sobre él, luego repetí la operación.

Combos Mortal Kombat II:

Johnny Cage: dale una PB de cerca y enseguida ejecutá un shadow kick.

Liu Kang:

"Super" Combo: (es muy difícil) encerrá a tu contrincante, cargá "bicicle Kick) si tu enemigo salta , saltá a su par una fracción de segundo después, y golpealo con GB, disparale un Fireball y antes de que caiga, atajalo con el Bicicle Kick, terminando luego con un fireball abajo.

Sub Zero: congelá a tu enemigo, hacele una patada voladora, taclealo y enseguida hacé un charco de hielo y terminá con un gancho.

PD: por más trucos llamar al (0920) 25-232.

PD II: Muera Nintendo, arriba Sega.

PD III: ¿Qué consola o accesorio me recomiendan CD para Sega, Jaguar 64bits, ó 32X.

PD IV: ¡Aguante Action Games!

Oscar Bustamante
Viedma - Río Negro

También contestó a Pablo Sturla:
David de Luca - Haedo - Bs. As.
Iván Aparicio - Mar del Plata - Bs. As.
Darío C. J. Ballo - Dock Sud - Avellaneda - Bs. As.
Guillermo E. Crespi - Ituzaingó - Bs. As.
Ignacio A. Cerrato - El Palomar - Bs. As.
Juan P. Fabrissein - Reconquista - Santa Fe
Mirson A. Uribe Muñoz - S. C. de Bariloche - R. Negro
Aimaré Palitons Cedeño - Luján - Bs. As.
Hernán Olejavetzty - Capital
Fernando H. Giannetti - S. Peña - Bs. As.
Federico Guidi - La Plata - Bs. As.

RESPUESTA PARA AURELIO BORDON:

Estimados Amigos de Action:

Mi nombre es Javier A. López, y les escribo para que publiquen mi carta y me incluyan entre los Winners del mes.

Respuesta al desafío de Aurelio Bordón: **Ground Zero Texas:** para ver una pantalla secreta primero tenés que perder apropósito el juego y cuando los creeditos comiencen a correr, presioná el botón C, luego B, y después el A en un movimiento rápido presioná Start y aparecerá la pantalla secreta.

Ahora mando mi desafío: en la recreativa (arcade) **M. Kombat II** aparecen 3 luchadores secretos que se ocultan detrás de los nombres de Jade, Smoke y Noob Saibot. Los dos primeros han aparecido en todas las versiones de las recreativas, mientras que el último apareció en la versión V.3. Dicen que en la versión de M. K. II para Mega Drive también están incluidos estos 3 personajes secretos, ¿cómo se los descubre, especialmente a Noob Saibot?

Trucos:

Daniel El Peligroso: hacé locuras por las pistas jugando como Dan Feinstein, productor del equipo blanco de Acclaim.

S.Nes: entrá las iniciales S y A, luego el cursor a la letra X, apretá y mantené apretado L, luego R y después X.

Mega: entrá las letras S y A luego mové el cursor a la letra X. Apretá Start y el botón C.

Luna Llena: para correr y jugar como Warren Moon, mariscal de campo de los Houston Oilers.

S.Nes: entrá las iniciales U y W, luego mueve el cursor a Blank Space (espacio en blanco).

Apretá y mantené apretado el botón R, luego Start y luego A.

Mega: entrá las letras U y W, luego mueve el cursor a Blank Space (espacio en blanco).

Mantené apretado Start y apretá botón A.

Tomás El Terrible: Para anotar puntos como el terrible Tomas Rademarcher.

S.Nes: entrá las iniciales R y O, luego mueve el cursor a la letra D. Apretá y mantené apretado R, luego Start, y luego el botón X.

Mega: entrá las letras R y O, luego mueve el cursor a la letra D. Luego apretá Start + el botón B.

A Ritmo de Funk: jugá en tu casa como George Clinton, vocalista de música P-Funk Parliament.

S.Nes: entrá las iniciales D e I, luego mové el cursor a la letra S. Apretá y mantené apretado el botón L, luego Start y luego el botón A.

Mega: entrá las letras D e I, llevá el cursor hasta la letra S. Luego Apretá Start y el botón C.

Kaboom Kuby: podés incendiar la pista jugando como Erik Kuby, programador de juegos de Acclaim.

S.Nes: entrá las iniciales Q y B, luego mové el cursor Blank Space (espacio blanco).

Apretá y mantené apretado el botón L, luego Start y luego el botón X.

Mega: entrá las letras Q y B, luego mové el cursor hasta el Blank Space, apretá Start y el botón A.

Hasta luego.

PD: aguante Action Games y Boca.

PD II: saludos a Walter C.; Cristian C.; Carlos G.; Aldo O. y al "Cabeza".

Javier A. López
Merlo - Bs. As.

También contestó a Aurelio Bordón:
Guillermo E. Crespi - Ituzaingó - Bs. As.
José Luis González - Avellaneda - Bs. As.

RESPUESTA PARA DARIO FALCONI:

Hola genios, soy S. Sanguinetti y ésta es mi cuarta carta, espero que la publiquen. Tengo un Genesis y un Family.

Quiero ayudar a Darío Falconi, quien no puede pasar el nivel 20 del **"Zombies at my Neighbors"** de *Sega*.

Deberás destruir todas las criaturas que salen de la tierra para que te den llaves, esqueletos, y así rescatarás a las personas.

La mejor manera de matar a las criaturas es poniendo un payaso para llamar la atención, ahí le tirás, y cuando se te termine el payaso ponés otro. Cuesta mucho trabajo, si tenés una poción roja, usala. Van unas claves: RYZJ - XQBZ - QLNK - QCFM - BZPM - TCFR - VNYQ - LMLX.

Ahora mando un desafío: necesito que me ayuden en el **Desert Strike** (Genesis), ya que en la última misión, cuando me dice que destruya los tanques, siempre me queda uno que figura en el mapa, pero no lo encuentro. De ahí en adelante no sé nada. Gracias. (Puede ser que mi cartucho no sea original).

Me despido pidiendo que publiquen esta carta y me pongan en los Winners.

PD: aguante Action Games, N.O.B y Sega (los más fuertes). Chau sigan así.

Santiago Sanguinetti
Rosario - Santa Fe

RESPUESTA PARA DARIO FALCONI:

¡Saludos a la Gran Banda de Action!

Soy un gamemaníaco cordobés, mi nombre es Nicolás, tengo 15 años, una Mega Drive y una PC. Antes que nada, quería felicitarlos por su espectacular revista, esperando que su gran éxito siga vigente durante todo el '95, y porqué no durante muchos años más.

Para Darío Falconi tengo algunos passwords: 9 - GBRS 5 - CYZQ

13 - DCFK, y salieron más en la primera pagina de las cartas de Action N°32.

1- ¿Me podrían hacer un breve comentario sobre estos dos juegos: "Sensible Soccer" y "World Championship Soccer II"?

2 - Como yo tengo el "Fifa Int. Soccer", ¿Qué otro juego de fútbol me recomiendan ustedes (aparte del Fifa)? ¡Chau Banda!

Nicolás Ignacio Sala
Mendiolaza - Córdoba

También respondieron a Darío Falconi:
Matías Marinsalta - B. Blanca - Bs. As.
Facundo Facio - M. Coronado - Bs. As.
Sergio Juárez - Tandil - Bs. As.
Diego Figueroa - Capital
Juan Pablo Díaz Orban - V. López -Bs.As.
Nicolás Tepman - V. Giardino - Córdoba
Mariano J. Jansech - P. Madryn - Chubut
Juan P. Fabrissein - Reconquista - Santa Fe
Hernán Olejavetzty - Capital
José Luis González - Avellaneda - Bs. As.

RESPUESTA PARA LUCIANA FONS Y CIRO BRIZZIO:

Me llamo Juan Pablo Díaz Orban, vivo en V. López, tengo 13 años y pienso que su revista es la mejor en esta ocasión les escribo para contestar a tres desafíos publicados en el N°32. Yo ya envié una carta para contestar dos de ellos, pero no se si habrá llegado o no la publicaron por alguna razón, no importa, a continuación los contesto nuevamente.

El primer desafío corresponde a Ciro A. Brizzio de Marpla, que no logra encontrar el cuarto trozo de mapa ni el concurso de escupitajos en el modo fácil del Monkey Island 2. Los cuatro trozos de mapa se encuentran en los siguientes lugares:

1° trozo: Phatt Island - en la casa del pirata Rum Rogers. El mapa se encuentra en el sótano. Buscá la puerta en el piso.

2° y 3° trozo: Botty Island - el segundo hay que comprarlo en la tienda del anticuario. El tercero se vuela para el acantilado.

4° trozo: Scabb Island - en la cripta. Conseguí la llave en el negocio de Stan.

El concurso de escupitajos aparece sólo en el modo Hard, ya que tenés que cambiar el premio por un trozo de mapa.

El segundo desafío es de Luciana Fons de Bs. As. que no consigue entender el juego Gods de PC. En realidad no es fácil de explicar, pero vale la pena intentarlo.

Haz regresado a tu ciudad para expulsar a los dioses de la misma. Tu recompensa, algo de incalculable valor: la inmortalidad. Pero antes deberás vencer a los 4 guardianes de los cuatro niveles cada nivel se divide en tres mundos. Para acceder al siguiente mundo deberás encontrar la "World Key" que habre la puerta del mundo. Para encontrarla deberás resolver enigmas. Por ejemplo, te pedirá que lleves dos jarras a una habitación para obtenerla, etc, etc. los cuatro niveles son: The City, The Temple, Labyrinth y The Underworld. El personajes se dirije con las teclas del cursor. Con la flecha de arriba salta y/o se pone de espaldas y pulsando la barra espaciadora baja o sube las palancas. Probá bajandolas y subiéndolas muchas veces, y puede que obtengas un premio. Con la flecha de abajo se agacha. Cuando estás agachado podés seleccionar uno de los items que tengas y soltarlo, o si querés agarrar uno, agachate sobre él y apretá space para agarrarlo. El bloque verde indica el item seleccionado. Para agarrarlo, simplementepasá a otro cuadro (preferentemente en blanco). Tratá de agarrar la mayor cantidad de items que puedas en especial las llaves. Con la barra espaciadora disparás el arma. Cada tanto aparecerá el negocio donde podrás comprar cosas con el dinero obtenido durante el nivel. El dinero se obtiene al conseguir los diamantes. Cada uno tiene su valor. en el negocio (shop), podés comprar armas, energía vidas, etc, etc. Espero que te sirva y lo demás te lo dejo a vos.

N. de R. : el tercer desafío ya lo contestaron.

Eso es todo, por el momento me despido deseándoles lo mejor para este año.

Juan Pablo Díaz Orban
V. López - Bs. As.

También contestaron a Ciro Brizzio:
Guido de Caso - Capital
Fernando Luis Sproviero - Capital
Diego Sanguinetti - Marpla - Bs. As.
Hernán Olejavetzty - Capital

También respondieron a Lusiana Fons:
Diego Sanguinetti - Marpla - Bs. As.
Diego Figueroa - Capital
Hernán Olejavetzty - Capital

Queridos amigos de Action:

me llamo Matías Marinsalta, tengo 13 años y un Family Game y una Sega Mega Drive II con estos juegos: (family) Tortugas Ninja III, 52 in 1, Ninja I y Punch out. (Mega), Sonic I Aladdín, 10 in 1, Chuck Rock II y 4 in 1.

Ahora un desafío: ¿cómo se hace en el Indiana Jones (Family) para elejir pantalla?

PD: ¿Salió Mega Man para Sega?

PD II: aguante Boca, Racing , Sega y ...¡Action Games!.

PD III: su revista me re-copa, ah y pónganme en los Winners.

PD IV: saludos al genio de mi hermano, Bruno, a M. Saez, C. Santi, Rodrigo Ochoa, Nicolás de Marco y Pablo Molina

Matías Marinsalta
Bahía Blanca - Bs. As.

RESPUESTA PARA NORBERTO VEGA:

Action Games:

hola, me llamo Cristian, tengo 14 años y vivo en Ba. Blanca.

Esta es mi carta N°3, las otras no las publicaron, espero que esta la publiquen. Bueno voy a contestar el desafío de Norberto Vega: el ancla en Mario 3, sirve para anclar el barco que aparece en el mapa, para no tener que perseguirlo si se te escapa.

Norberto, el regalo de Protomán es el "Auto Charger", que sirve para recargar tus armas vacías. Para usarla no tenés que hacer nada extraño, ya que cada vez que agarrás una cápsula de energía, las armas se te llenan en forma automática.

Bueno ahora unas preguntas (que espero contesten).

¿Por qué, ultimamente usan 2 códigos de puntaje?

¿Para cuándo la sección de los portátiles?

Sin más nada que decir me despido. Chau, genios.

PD: aguante River, Action y Nintendo.

Cristian Yanovsky
B. Blanca - Bs. As.

También contestaron a Norberto Vega:
Juan P. Díaz Orban - V. López - Bs. As.
Ernesto J. Rega - Quilmes - Bs. As.
Sergio D. Trolli - Beccar - Bs. As.
Matías Marinsalta - B. Blanca - Bs.As.
Guido de Caso - Capital
Fernando L. Sproviero - Capital
Mariano J. Jansech - P. Madryn - Chubut
Matías Desalvo - Bs. As.
Diego Fgueroa - Bs. As.
Nicolás Costa - P. Madryn - Chubut
Cristian D. Aramayo - Caseros - Bs. As.
Santiago Barletta - C. del Señor - Bs. As.
Martín Mombelly - Martínez - Bs. As.
Fernando Cainzos y Mariano Cucu - Bs. As.
Juan P. Fabrissein - Reconquista - Santa Fe
Mirson A. Uribe Muñoz - S. C. de Bariloche - R. Negro
Hernán Olejavetzty - Capital

RESPUESTA PARA SEBASTIAN VAQUERO

Hola, me llamo Roberto Suárez y tengo 15 años.

Les cuento que tengo una Mega Drive con M.K.I y Street Fighter II S.C.E.

Respuesta para Sebastián Vaquero de Pehuajó, Bs. As.

Las músicas 2 y 15 del M.K. están simplemente para completar los 16 mega del cartucho, o sea, a los programadores les sobró memoria en el cartucho y le colocaron la música 2 (cuando aparece "Mortal Kombat" en fondo rojo) y la música 15 (cuando cae Goro después de vencer el tercer endurance) (en el arcade).

Los felicito por la revista y si gano el desafío envíenme la remera por favor.

Hasta pronto.

Roberto Suárez
San Carlos - Uruguay

También contestaron a Sebastián Vaquero:
Mariano Cucu y Fernando Cainzos - F. Varela - Bs. As.
Roberto Suárez - San Carlos - R. O. U.

RESPUESTA PARA GASTON VIGNATTI

Action Games: me llamo Gastón Pesarini y escribo esta carta para decirle a Mariano Jamsech que Nintendo es mejor que Sega...

...Mariano lo único que decís en tu carta son bol......, iguall que Diego Candad.

Ahora voy a contestar el desfío de Gastón Vignatti. Para matar al gorila tenés que hacer lo siguiente:

1 - Aguardá en la plataforma izquierda hasta que el gorila te lance los monitos.

2 - Ahora saltá en la cabeza de los monitos y volvé a la plataforma izquierda.

Cada dos monitos que mates, se va a caer una parte de la plataforma donde se encuentra el gorila, cuando mates ocho monitos, la plataforma del gorila se caerá y con ella también caerá el gorila. De esta manera sacarás de tu camino, a este molesto jefe de fin de fase.

P.D.:¿Qué pasó con Rosario Central y Boca, Mariano?

P.D. II: Aguante Action Nintendo.

Gastón Lucas Pesarini
Rio Grande - Tierra del Fuego

También contestaron a Gastón Vignatti:
Martín Mombelly - Martínez - Bs. As.
Cristian Marucci - Lomas de Zamora - Bs. As.
Adrián a. Santamaría - Mar del Plata - Bs. As.
Mario M. Suárez - San Miguel - Bs. As.
David de Luca - Haedo - Bs. As.
Diego Figueroa - Capital
Matías la Salvia - Capital

Santiago Sanguinetti - Rosario - Santa Fe
Darío C. J. Ballo - Dock Sud - Avellaneda - Bs. As.
Iván Aparicio - Mar del Plata - Bs. As.
Diego Pasten - Mar del Plata - Bs. As.
Liones J. Kraft Zaballa - Federal - Entre Ríos

Action Games:

Soy Diego Pasten y tengo un Family y un M Drive.

Tengo las respuestas de los desafíos de Martín M. Laporte y Gastón Vignatti.

N. de R.: ya fueron contestados.

Bueno, ahora quiero que me ayuden a mi. Necesito passwords del juego Bill and Ted de Family.

Me despido deseándoles suerte y fuerza para el '95. Chau.

Diego Pasten
Mar del Plata - Bs. As.

Querida Action Games:

Les escribo para agradecerles todo lo que hacen por nosotros (los gamemaníacos). Quería responder el desafío de Santiago Fernández del Quack Shot.

Fijate bien, lo que tenés que hacer es esto. Ya que lo más difícil del último nivel es el jefe, te digo cómo matarlo:

1- Colocate al borde del segundo paso de la izquierda y esperá a que levante su arma.

2- Muy rápido bajá al primer escalón, avanzá un poco para el segundo escalón, y sin levantarte dispará.

3-Deslizate hacia la derecha, subí al primer escalón de la derecha, y cuando ya no parpadee, disparale a la espalda.

4-Subí al borde del segundo escalón y hacé exactamente lo mismo otra vez desde el punto 1.

Cuando le hayas dado doce veces podrás ver por fin a tu adorada Daisy.

También les mando estos trucos:

Fifa '95: si querés tener tiros especiales y demás cosas, tenés que ir hasta options, apretar el C, e introducir el truco que quieras. Por ejemplo::

Penales: A, B, A, C, A, B.
Sin límites: C, C, C, B, A, A, A, B.
Súper potencia: B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.
Súper comba: C, A, B, C, C, B, A, C.
Equipo Ideal: A, A, B, B, C, C, A, A.

Esta es la segunda vez que mando una carta; la otra no la publicaron, espero que ésta sí.

P.D.: en el Fifa '95, después de poner el truco tenés que apretar el A.

P.D. II: ¿soy socio de Action? Yo mandé mi credencial.

P.D. III: ¿me pondrán en los Winners?

P.D. IV: aguante Action, River y los videojuegos, porque sin ellos no hay diversión en las tardes aburridas.

Bueno llegó lo peor: ..."la despedida"...

Chau, y gracias por atendernos.

Juan Carlos Cova
Capital

También contestaron a Santiago Fernández:
Nicolás Tepman - V. Giardino - Córdoba
Mirson A. Uribe Muñoz - S. C. de Bariloche - R. Negro
Cristian D. Aramayo - Caseros - Bs. As.
Nicolás Costa - Puerto Madryn - Chubut
José Luis González - Avellaneda - Bs. As.
José Luis Flores - Godoy Cruz - Mendoza
Hernán Olejavetzty - Capital

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

Angel Leonardo Bianco - Necochea - Bs. As.:
A los gamemaníacos les pongo un desafío: ¿saben trucos para el Golden Axe 3?, ¿y para el Veritey? Los dos de Mega.

Alejandro S. López - Capital Federal:
Para los desafíos: ¿alguien me puede decir cómo liberar a Sonya y Kano en el MK2 para Mega Drive?

Andrés - R. O. Uruguay:
Quería pedirles trucos para el Eco The Dolphin y Super Campeones 3. (para Mega)

Diego A. Baigorri - Las Parejas - Santa Fe:
1 - Quiero saber cómo se cambia de jugador en el juego Fifa International Soccer y cómo es la cámara lenta.
2 - También passwords de Bubsy y, 3 - de European Club Soccer. Quiero saber jugadas buenas. Son todas para Mega Drive.

Matías R. Zmuda - Don Torcuato - Bs. As.:
Tengo el juego Dragon Ball 2, de *Mega*, y hay veces que estoy jugando y mi enemigo suponiéndome Gaku me agarra, me tira hacia el cielo y él llega antes que yo y me da unos golpes, después me tira la suelo. Quisiera saber cómo se hace para evitar esto.

Fernando González - S. M. Tucumán - Tucumán:
¿Cómo se sacan las esmeraldas en Sonic 3? (Mega)

Carlos Víctor Nuñez del Prado - Bs. As.:
¿Cómo paso el jefe de The Dark Stone en el estage 5 de Splatterhose 3? (*Mega*)

Guillermo E. Sanfiz - Bs. As.: *(Mega).*
1 - ¿Cómo hago la fatality de Kung Lao (que te corta la cabeza)?
2 - ¿Cómo tiro al puente o clavo en los pinches con Liu Kang, y con Shang Tsung?
3 - ¿Cómo se hace la fatality de Johnny Cage que te pega 3 veces?

Nicolás Armando Páez - Bs. As.:
En el M.K.2, ¿no saben para qué sirven las luces?
¿Me pueden decir la fatality de Kung Lao? La que le tira el sombrero y le corta la cabeza.
Hay un dragón escondido en el MK1, ¿cómo se saca?

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Cristian Martín:
Hermano, no seas vago y lee el manual de instrucciones.

Para Carlos Almada:
Nos imaginamos que tu carta es mas vieja que la maldad, por supuesto hoy en 1995, hay M.K. para Nintendo. Disculpanos por haber publicado recién ahora tu carta, y queremos que sepas que hay una bocha de gamemaníacos en tu situación, ya que son muchísimas las cartas que nos llegan. Pero trataremos de publicarlas a todas aunque no sea de inmediato.

Para Martín E. Valenzuela:
Es posible que cuando nos llegó tu carta todavía no hubiere salido. Hoy se puede conseguir por todos lados, consultá a nuestros anunciantes.

Para Oscar Bustamante:
Teoricamente las máquinas de 64 bits deben ser mejores, pero a la hora de comprar alguna consola hay que poner sobre la mesa todas las ventajas y desventajas, como por ejemplo: precios, accesorios, juegos (cantidad, calidad y precio, etc. etc.).

Para Javier A. López:
Lo que preguntás en tu desafío sobre el M. K. II aparece en el Nº especial de Action que es todo sobre MORTAL KOMBAT II.

Para Nicolás I. Sala:
1 - No hacemos comentarios de juegos por carta ni tampoco por esta sección. Trataremos de publicarlo en la revista cuando nos sea posible. O podés mandarnos una carta con las dudas que tengas y la ponemos en la sección de cartas para desafíos.
2 - Probaste el "Soccer Shootout" es un buen juego de fútbol y lo publicamos en la Action anterior, osea la Nº33.

Para Matías Marinsalta:
Sí, ya salió.

Para Cristian Yamovsky:
Como habrás notado, estamos introduciendo algunos cambios dentro de la revista, y uno de ellos es el cambio del código de puntajes. Según la cantidad de opiniones recibidas el nuevo código resulta ser más puntual
Ya habrás visto que en el Nº33, (el anterior) salieron dos páginas de Game Boy, con el personaje Donkey Kong, esperamos te haya gustado y no te preocupes que seguiremos con más.

Para Juan Carlos Cova:
Si, sos socio.
Por supuesto que estás en los Winners.

SI TU CARTA TODAVIA NO FUE PUBLICADA, O HA SIDO CORTADA Y NO SALIERON LOS TRUCOS QUE MANDASTE, PRIMERO DISCULPANOS, Y SEGUNDO NO TE PREOCUPES, PORQUE TRATAREMOS DE PUBLICARLAS A TODAS, INCLUSIVE LOS TRUCOS QUE PUDIMOS HABER CORTADO POR FALTA DE ESPACIO.

AGUANTEN GAMEMANIACOS
AGUANTE ACTION GAMES.
LO DEMAS, NO EXISTE

Chau, la Banda de Action

WINNERS RANKING

Con Cinco Desafíos Contestados:

HERNÁN OLEJAVETZTY - CAPITAL

Con Cuatro:

Diego Figueroa - Capital

Con Tres:

Juan Pablo Días Orban - V. López - Bs. As.

Con Dos:

Matías Marinsalta - B. Blanca - Bs. As.
Nicolás Tepman - V. Giardino - Córdoba
Mariano J. Jansech - P. Madryn - Chubut
Juan P. Fabrissein - Rconquista - Santa Fe
José Luis González - Avellaneda - Bs. As.
Guido de Caso - Capital
Fernando Luis Sproviero - Capital
Diego Sanguinetti - Marpla - Bs. As.
Matías Desalvo - Bs. As.
Nicolás Costa - P. Madryn - Chubut
Cristian D. Aramayo - Caseros - Bs. As.
Martín Mombelly - Martínez - Bs. As.
Fernando Cainzos y Mariano Cucu - Bs. As.
Mirson A. Uribe Muñoz - Bariloche - R. Negro
Roberto Suárez - San Carlos - Uruguay

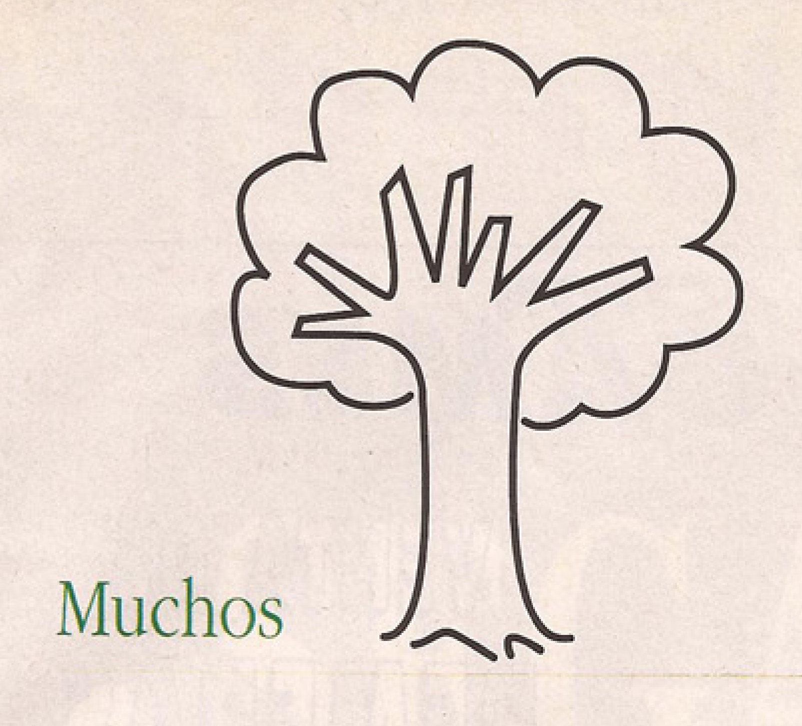
Con Uno:

Roberto N. Oviedo - C. Colorado - Cba.
Matías Lojo - Capital
Darío Falconi - Río III - Cba.
Cristian Arias - Río III - Cba.
Ezequiel Falconi - Río III - Cba.
Gabriel Tarantini - Río III - Cba.
Emanuel Falconi - Río III - Cba.
Marcos Suarez - Capital
Guillermo Tomoyose - Capital
Norberto Vega - G. Pacheco - Bs. As.
Nicolás Ignacio Sala - Mendiolaza - Cba.
Facundo Facio - M. Coronado - Bs. As.
Sergio Juárez - Tandil - Bs. As.
Cristian Yanovsky - B. Blanca - Bs. As.
Ernesto J. Rega - Quilmes - Bs. As.
Sergio D. Trolli - Beccar - Bs. As.
Santiago Barletta - C. Del Señor - Bs. As.
Gastón L. Pesarini - R. Grande - T. del Fuego
Cristian Marucci - Lomas de Zamora - Bs. As.
Adrián A. Santamaría - Mar del Plata - Bs. As.
Mario M. Suárez - San Miguel - Bs. As.
David de Luca - Haedo - Bs. As.
Santiago Sanguinetti - Rosario - Santa Fe
Darío C. J. Ballo - D. Sud - Avellaneda - Bs. As.
Iván Aparicio - Mar del Plata - Bs. As.
Diego Pasten - Mar del Plata - Bs. As.
Liones J. Kraft Zaballa - Federal - Entre Ríos
Juan Carlos Cova - Capital
José Luis Flores - Godoy Cruz - Mendoza

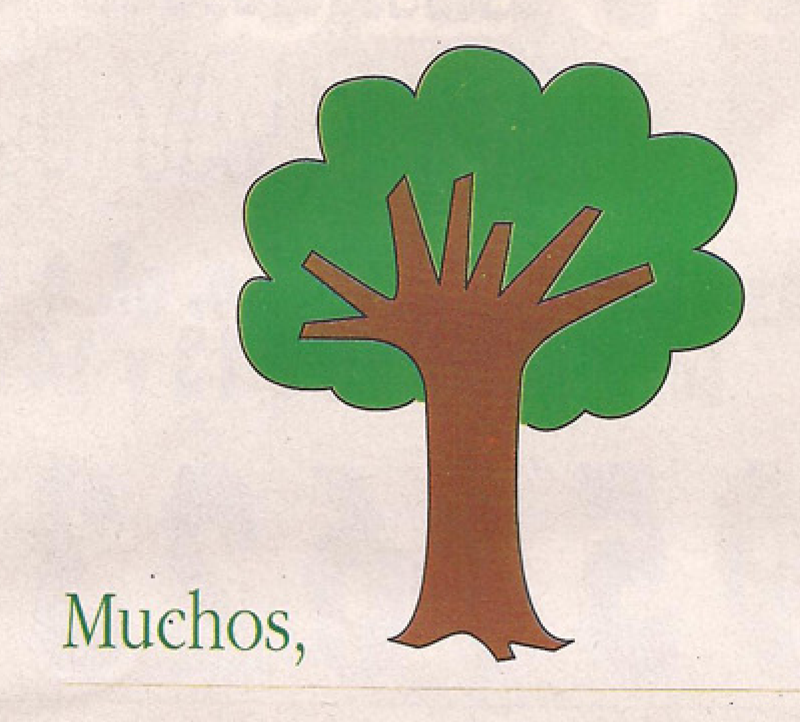
COMENZO EL RANKING DE WINNERS, Y ACA ESTAN LOS QUE PICARON EN PUNTA. ACORDATE QUE DESTACAREMOS A LOS WINNERS SEGUN LA CANTIDAD DE DESAFIOS CONTESTADOS Y, A FIN DE 1995, QUIEN RESULTE GANADOR SE HARA ACREEDOR DE UN PREMIO SORPRESA DE ACTION GAMES

— Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Número 1 —

Los winners que se incorporaron este mes ganaron una remera de Action Games. Comuníquense con Action al 953-3861.



Muchos sabemos dibujar un árbol



Muchos, también, sabemos pintarlo



Pero... Cuántos sabemos cuidarlo ?


AITO
el poder de una marca
TURBO
16-BIT
AITO
VIDEO GAME COMPUTER CONTROL PAD